

MOORHUHNTM HANDBUCH

Tipps & Tricks
für Moorhuhnspieler



Spielspaß pur: MoorhuhnX

Nach dem Versuch den Charakter Moorhuhn in ein anderes Spielgenre zu stecken, was mit Moorhuhn Kart bestens gelungen ist, wurde es nun wieder Zeit, einen Funshooter der Fanggemeinde zu präsentieren. Nur sollte dieser kein normaler Nachfolger der Moorhuhnreihe 1-3 werden sondern schon etwas Neues, einzigartiges darstellen. Und so wurde aus dem Arbeitsname Moorhuhn X ein neues Spiel, das wieder Geschichte schreiben wird und alles übertrifft was bisher aus dem Moorhuhnlager das Tageslicht erblickte. Wünsche der Fanggemeinde wurden ebenso implementiert wie erfolgreiche Ideen aus den alten Spielen. Fazit: Moorhuhn X ist ein neuer Funshooter der in Sachen Spielspaß und Witzigkeit zu den Vorgängerversionen noch einen draufsetzt.

Das Spielprinzip - Alles wie gehabt (oder doch nicht?)

Grundlegendes hat sich in Sachen Spielprinzip gegenüber den alten Moorhuhnspielen nicht geändert. Wie immer kannst Du die Jagdlandschaft von links nach rechts und umgekehrt nach jagdbarem Federvieh abgrasen. Sobald Du mit der Mouse an den Bildschirmrand kommst oder wenn Du die linke bzw. rechte Pfeiltaste Deiner Tastatur drückst, scrollt die Landschaft in die entsprechende Richtung. Beides in Kombination lässt diesen Vorgang, wie gehabt, schneller ablaufen. Du hast am Anfang wie immer acht Patronen zur Verfügung. Mit der Mouse wird gezielt, mit der linken Mousetaste wird geschossen. Sind alle Patronen aufgebraucht, kannst Du mit der rechten Mousetaste nachladen. Absolut neu ist: Lädt Du ein volles Magazin nach, ist alles OK, lädst Du nur Teile des Magazins nach bekommst Du 5 Punkte abgezogen.



Die Spielgrafik - Komplett in 3D erstellt

Gegenüber den anderen Spielen wurde die Landschaft sowie die Details des Spiels komplett in 3D erstellt und dann in das Spiel implementiert. Herausgekommen ist eine äußerst witzige und comicartige Spielumgebung, die allein schon das Auge des Spielers erfreut. Abgerundet wird die Spielgrafik durch zahlreiche lustige Animationen im Spiel, die den einen oder anderen Lacher hervorrufen können.

Das Punktesystem – Überschaubar

Anders als bei Moorhuhn 3 gibt es bei Moorhuhn X nicht die Rätselorgien und teils unüberschaubaren Punktemöglichkeiten. Es sind zwar jede Menge Gimmicks und Kombinationen ins Spiel eingebaut worden, aber diese sind gut zu erkennen und die Stafflung ist relativ einfach. In diesem Handbuch möchten wir Dir alle Tipps und Tricks sowie erfolgreiche Strategien zeigen, damit auch Du in den Highscorelisten ganz nach oben kommst.

Das brauchst du zum Jagen

Um das Spiel ordentlich spielen zu können benötigst Du mindestens einen PC mit Pentium2 Prozessor, 350 Mhz, Windows 98, NT, ME, XP oder 2000 mit DirectX ab Version 3, 128MB Ram, 8MB SVGA Grafikkarte, eine Maus, eine Soundkarte, 15MB freier Festplattenspeicher.

Für die Vollversion benötigst Du 50MB freien Festplattenspeicher sowie ein CD-ROM Laufwerk.

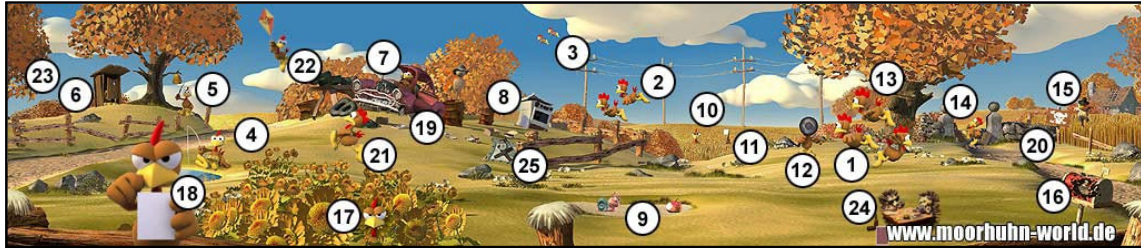
Hilfe zu bekannten Problemen

Sollte das Spiel bei Dir Probleme machen - sei es mit der Installation oder während des Spielverlaufs - findest Du Hilfe im großen Moorhuhn-Forum. Dort ist auch von offizieller Seite meist ein Ansprechpartner für Dich da!

» www.moorhuhn-forum.de

Die Punkteübersicht des Spiels

Auf dem Panoramabild sind alle Objekte des Spiels dargestellt. Die Nummern helfen Dir, in der nachfolgenden Erklärung die Position dieser wieder zu finden. Die Nummern hinter jedem Objekt decken sich mit denen im Text. Wir haben die Objekte nach der kostenlosen XS Version des Spiels beschrieben, zusätzliche Objekte werden separat gekennzeichnet und erklärt.



Die Moorhuhn X Landschaft

Die fliegenden Moorhühner (1) (2) (3)

Wie in jedem Moorhuhnspiel geht es natürlich um das Abschießen der Moorhühner. Es gibt wieder drei verschiedene Arten: die großen im Vordergrund bringen 5 Punkte, die mittleren Hühner 10 Punkte und die kleinen, am Horizont fliegenden, 25 Punkte. Je schneller und je mehr Hühner Du erledigst, umso höher ist die Ausbeute, denn es winken zusätzliche Boni, die wir Dir am Ende der Seite vorstellen. Wie in Moorhuhn 3 funktioniert auch in Moorhuhn X wieder das Zusammenschieben der Hühner. Ein Schuss vor den Schnabel bzw. hinter die Füße lässt das Huhn seine Richtung wechseln.

Zusatzpunkte: Für drei, in schneller Folge abgeschossener Hühner, gibt's 5 Punkte hinzu, die Aufschrift GLÜCKSTREFFER erscheint.

ab XL Version: Absolut neu in diesem Spiel ist, dass es ab den höheren Versionen auch eine dritte Generation Hühner gibt - die vierte Größe. Sie sind eine Mischung aus mittleren und großen Hühnern und bringen beim Abschuss 15 Punkte.

Das angelnde Moorhuhn (4)

Seit wann essen Moorhühner Fisch? Egal! Eine besonders schöne Animation und wohl eine Schlüsselfigur in Moorhuhn X ist das Angelhuhn. Ihm allein beim Angeln zuzusehen ist eine wahre Freude. Wenn Du es dennoch abschießen willst, bringt es Dir 10 Punkte.



ab XL Version: Wenn Du das Huhn in den höheren Versionen in Ruhe lässt, wird es irgendwann den Stöpsel aus dem See ziehen und von einem Geldschrank erschlagen. Dafür gibt's dann 50 Punkte auf Dein Konto. Und wenn Du es kurz vor dem Aufprall des Geldschrankes noch triffst, gibt's 10 + 50 Punkte also insgesamt 60 Punkte. Das Fallen des Geldschrankes kündigt sich übrigens durch ein immer lauter werdendes, pfeifendes Geräusch an.

Das Moorhuhn und der Bienenstock (5)

Das Huhn schlägt in regelmäßigen Abständen gegen den Bienenstock, was die Bewohner gar nicht so doll finden und es mit einem Angriff auf den Jäger bestrafen. Sollte das Bienengeräusch sehr groß sein, kannst Du dich schon mal darauf einrichten gleich gestochen zu werden. Der Bildschirm wackelt, eine Aufschrift 'AUTSCH' erscheint und dir werden 50 Punkte abgezogen.

Also lieber gleich das Huhn erlegen und schon hast Du Ruhe. Aber Vorsicht! Das Huhn kehrt immer wieder zurück und versucht die Bienen auf Dich zu hetzen. Also immer mal am Bienenstock vorbeischaun lohnt sich! Die Punktestafflung richtet sich hier nach dem Gefahrengrad.

Je mehr Bienen schwirren desto lauter ist das Geräusch und umso mehr Punkte (5 - 35 Punkte) bekommst Du gut geschrieben. Schieß nicht selbst auf den Bienenstock, denn dann ist die Gefahr gestochen zu werden um ein vielfaches höher!

Das Klohäuschen mit Insasse (6)

Links neben dem Bienenstock steht eine kleine Holzhütte, die sich bei näherem Betrachten als Klohäuschen entpuppt. Ein normaler Schuss auf die Hütte wird als Sachbeschädigung angesehen und pro Schuss mit 1 Punkt Abzug geahndet. Wenn Du allerdings auf das Herzchen in der Tür ballerst, fällt die Bude zusammen und der Insasse, ein lesendes Moorhuhn kommt zum Vorschein. Dessen Abschuss bringt Dir 25 Punkte.

Das Huhn im Autofrack (7)

Immer wenn Du ein Hupgeräusch im Spiel hörst, ist es das Zeichen, dass sich ein Moorhuhn im Autofrack befindet. Du solltest dann schnell dorthin wechseln, denn das Huhn zeigt sich nur kurze Zeit. Ein Abschuss bringt Dir übrigens satte 25 Punkte. Und solltest Du es einmal verpasst haben, keine Sorge, es kehrt immer mal wieder an das Lenkrad zurück. Auch hier gehen wir davon aus, dass sich hinter dem alten Fahrzeug ein weiteres Gimmick oder Rätsel befindet.



ab XL Version: So leicht lässt sich das Huhn in den höheren Versionen nicht mehr erlegen. Sobald Du auf es zielst, verschwindet es. Du kannst nun aber die Stoßstange (10 Punkte) und die Fahrertür (10 Punkte) des Schrottwagens abschießen und die Motorhaube, welche in diesen Versionen geschlossen ist, per Schuss darauf öffnen (10 Punkte). Erst wenn diese drei Sachen erledigt sind, kannst Du sämtliche Hühner im Auto, im Motorraum und im Türbereich des Autos, welche immer wiederkehren abknallen. Für jedes erlegte Huhn bekommst Du 25 Punkte.

Das Moorhuhn im Backofen (8)

Rechts neben dem Autofrack wurde ein alter Backofen abgestellt. Das einzige was daran noch funktioniert ist die Ofenklappe - oder doch nicht? Dieser Ofen bietet einem Moorhuhn idealen Schutz vor den Schüssen des Jägers. Einfach so abknallen lässt sich das darin befindliche Moorhuhn nämlich nicht. Jeder Schuss auf den Ofen oder das Huhn darin, bringt Dir 5 Punkte Abzug. Wenn Du aber wartest, bis sich das Huhn im Ofen versteckt hat (bei geschlossener Klappe), kannst Du mit einem Schuss auf den linken Regler den Herd in Betrieb setzen und kurze Zeit später kommt ein Blech mit „Grilled Chicken“ aus dem Ofen. Der Abschuss dieser Mahlzeit bringt 50 Punkte.

Der Schneckentrainer (9)



Jeder dürfte diese alte Bekannte aus dem Teaser-Game von Moorhuhn X kennen. Der Schnecke musst Du auch hier zum Apfel verhelfen, indem Du knapp hinter das kriechende Getier schießt. Sie bewegt sich dann zaghaft in Richtung Vitaminkugel. Zerschießt Du den Apfel werden Dir 10 Punkte abgezogen, erlegst Du die Schnecke selbst bekommst Du sogar 50 Punkte abgezogen.

Du solltest die Schnecke bis spätestens 0:30 zum Apfel getrieben haben, sonst ist sie verhungert. Ist die Schnecke am Ziel, wird sie gemütlich den Apfel verspeisen. Jeder der insgesamt 4 Bissen bringt Dir 25 Punkte hinzu, macht also 100 Punkte gesamt.

Das Huhn im Kornfeld (10) (11)

Ein Bett im Kornfeld haben sich wohl auch einige Moorhühner gebaut denn in unregelmäßigen Abständen taucht im Kornfeld zwischen Müllkippe und Zauberbaum immer mal wieder ein Huhn auf, das kurze Zeit später wieder verschwindet. Ein Abschuss bringt dem Jäger 15 Punkte. Aber Vorsicht. Manchmal hat es auch den Schnabel gestrichen voll und winkt mit der weißen Flagge. Wenn Du dies dann trotzdem erlegst, wird dies als Bruch mit der internationalen Jägerkonvention angesehen und zur Bestrafung werden Dir 50 Punkte abgezogen.

Das Huhn mit der Bratpfanne (12)

Dieser äußerst hartnäckige Kamerad will sich partout nicht erlegen lassen. Egal wo Du auch hin schießt, es hat den Anschein, dass er mit seiner Bratpfanne immer schneller ist und Deinen Angriff geschickt abwehrt. Wenn Du aber abwechselnd auf Kopf und Füße schießt, fällt er er irgendwann um. Dafür gibt's dann 75 Punkte.

Extratipp: Erlege dieses Huhn ziemlich am Anfang des Spiels denn dann kehrt es wieder und Du kannst nochmals 75 Punkte, also insgesamt 150 Punkte, abräumen.

Der Zauberbaum (13)

Im rechten Teil kurz vor dem Eingang der Farm steht der, schon in einer frühen Ankündigung genannte, Zauberbaum. Wenn man genau hinsieht, erkennt man auch ein düster drein blickendes Gesicht. Wenn Du auf den Baum schießt wird Dir pro Schuss 1 Punkt abgezogen, passieren tut nichts.



Die Superwaffe: LUCIEE SKYCLEANER PRO

ab XL-Version: In den höheren Versionen wurde aus dem starren Baum ein bewegtes Gebilde. das Gesicht ist animiert und es scheint, als wenn der Baum etwas zu sagen hat. Wenn Du unzählige Schüsse auf den alten Kollegen abfeuerst, erscheint im Gipfel ein Schlüssel. Schieße danach auf den Schlüssel und du bekommst 25 Punkte. Wenn Du den nächsten Schuss auf den alten Tresor, der auf der Müllkippe steht, abfeuerst, bekommst Du eine Superwaffe (LUCIEE SKYCLEANER PRO), die Du nur für 3 Sekunden benutzen kannst. In dieser kurzen Zeit tötet sie aber alle Moorhühner die sich davor aufhalten. Du solltest also warten, bis sich genügend Moorhühner vor dem Lauf dieser Waffe befinden.

Laufende Hühner (14)

In der Lichtung zum Kornfeld und am zerschossenen Eingang zur Farm tauchen hin und wieder laufende Moorhühner auf. Diese schnellen Zeitgefährten kann man natürlich auch erlegen wenn man, wie gesagt, schnell handelt. Für den erfolgreichen Abschuss dieser Hühner gibt's 25 Punkte auf Dein Punktekonto.

ab XL Version: In den höheren Versionen des Spiels versperrt ein Holztor die uneingeschränkte Sicht ins Kornfeld. Aber dies ist kein Problem, denn mit einem Schuss ist dies zerstört und 10 Punkte gibt es extra noch hinzu. Dieses Tor ist ein Faktor für das Freischalten des Zusatzlevels.

Die Vogelscheuche (15)

Auch dieser alte Bekannte ist, wie in allen Moorhuhnspielen, wieder mit von der Partie. Und diese kann man in ihre Einzelteile zerlegen und richtig punkten. Zuerst den Hut (5 Punkte), dann in Folge den rechten Arm (10 Punkte), den linken Arm (10 Punkte), die Füße (10 Punkte), den Rumpf (10 Punkte) und zum Schluss den Kopf (15 Punkte). Somit kannst Du gleich mal 60 Punkte in einem Schlag abräumen.

Der Briefkasten (16)

Damit Bauer Lundemann in seiner Farm auch Post bekommen kann, steht ganz rechts am Bildschirmrand ein Briefkasten. Diesen kann man ebenfalls zerstören, auch wenn die Ausbeute mit 5 Punkten relativ gering erscheint. Es ist aber durchaus möglich, dass er ein Objekt in einer Kette an Aktionen ist um größere Gimmicks auszulösen bzw. Rätsel zu lösen. Sobald auch hier näheres bekannt wird, werden wir es Dir mitteilen.

Das Sonnenblumenhuhn (17)

In der Mitte des Spielfeldes steht ein wunderschönes Sonnenblumenfeld. In unregelmäßigen Abständen schaut dort ein, als Sonnenblume getarntes, Moorhuhn heraus. Natürlich kannst Du, wenn Du schnell bist, dieses ohne weiteres erledigen. Ein erfolgreicher Abschuss bringt 25 Punkte. Das Huhn kehrt auch nach dem Abschuss immer mal wieder um nach dem rechten zu sehen. Also ein weiteres Feature um schnell hohe Punkte zu kassieren.



Das Mutterhuhn und seine Botschaft (18)

ab XL Version: In den höheren Versionen des Spiels ist auch das Mutterhuhn wieder mit von der Partie. Es kündigt sich durch ein Klopfen an Deine Monitorscheibe. Immer wenn Du das Klopfen hörst, solltest Du so schnell wie möglich das Mutterhuhn finden, denn es hat eine wichtige Botschaft, in Form von Notizzetteln mitgebracht. Du kannst es natürlich auch abschießen, bekommst dafür aber nur lasche 5 Punkte. Die kleinen Skizzen die es dir vorführt bringen bedeutend mehr Punkte. Einfach auf die Karten schießen und so bekommst Du je nach Motiv Punkte. Pass aber auf, dass Du nicht das Motiv mit dem Moorhuhn triffst! Viel wichtiger als die Punkte scheint hier aber die Botschaft zu sein, welche das Mutterhuhn vermitteln möchte. Es könnte sein, dass die Reihenfolge der Elemente auf den Karten ein Gimmick im Spiel löst.

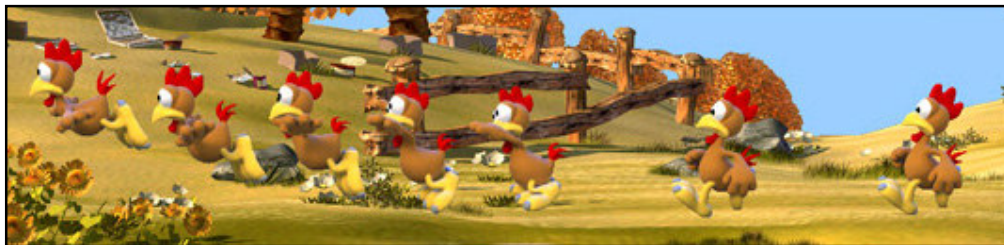
Das Moorhuhn in der Tonne (19)

ab XL Version: Auf dem Müllberg am Autofrack stehen auch drei alte Fässer. Aus dem vordersten schaut in unregelmäßigen Abständen ein Moorhuhn heraus. Dieses kannst Du natürlich erlegen und bekommst für jeden erfolgreichen Treffer 10 Punkte. Das Huhn kehrt immer wieder, es sei denn du hast aus Versehen die Tonne und nicht das Huhn getroffen. Dies hat zur Folge, dass der giftige Inhalt der Tonne ausläuft und kein Moorhuhn mehr aus der Tonne schaut. Für diese Umweltverschmutzung gibt's obendrauf gleich noch satte 25 Punkte Abzug.

Das Schild bei der Farm (20)

Rechts neben dem Holztor der Farm befindet sich ein kleines Hinweisschild mit einem Totenkopf darauf das besagt, dass der Zutritt zur Farm gefährlich werden könnte. Wenn Du auf das Schild schießt beginnt es sich zu drehen und bleibt, wenn Du Glück hast, mit der Aufschrift 'HEREIN SPAZIERT' stehen.

ab XL Version: Für diese Aktion gibt's in den höheren Versionen des Spiels 10 Punkte. Nach kurzer Zeit dreht sich das Schild wieder in den Ursprungszustand zurück und Du kannst die Aktion wiederholen. Das Schild ist ein wichtiger Faktor für das Freischalten des Zusatzlevels.



Die startenden Moorhühner (21)

ab XL Version: In den höheren Versionen des Spiels kommt eine weitere Gattung Moorhühner hinzu. Wenn Du die Ankündigungen zu Moorhuhn X genau verfolgt hast, kennst Du sicherlich noch die Animationsphase der startenden Hühner, die erst laufen und dann zum Flug ansetzen. Genau dieses Szenario spielt sich unterhalb des Schrottautos ab. In unregelmäßigen Abständen starten dort Hühner in genau dieser Reihenfolge. Wenn Du sie noch im Laufen vor die Flinte bekommst, werden Dir 15 Punkte gutgeschrieben, sind sie bereits gestartet, gibt's nur noch 10 Punkte.

Das Huhn am Drachen (22)

ab XL Version: Ein weiteres neues Feature des Spiels ist das Moorhuhn am Drachen, welches ab der XL Version hin und wieder am Horizont vorbeifliegt. Wenn Du es von seinem Fluggefährt trennst, bekommst Du 10 Punkte, zerstörst Du danach den Drachen gibst's weitere 25 Punkte. Am meisten Punkte bringt jedoch die umgekehrte Reihenfolge. Erst den Drachen (25 Punkte) und dann das herunterfallende Moorhuhn. Du musst zwar verdammt schnell sein aber immerhin gibst's so für das Huhn satte 50 Punkte.



Sven Bømwøllen in Aktion (23)

ab XL Version: Öhhmmm, was hat denn der gute alte Sven hier zu suchen? Ab dieser Version treibt er sein Beglückungsspielchen mit den Schäfchen auch auf dem Feld, links neben dem Klohäuschen. Wir raten dir ihn nicht zu stören denn wenn Du aus ihm und seiner Schafsdame Lamm für die Wursttheke machst, werden Dir 10 Punkte abgezogen. Wenn Du allerdings in schneller Folge auf das Herz über Sven ballerst, beginnt dieser die Schafsdame zu beglücken. Ist der *reusper* Höhepunkt erreicht, bekommst Du 25 Punkte.

Das Jack'n Joe Spiel (24)



ab XL Version: Jack und Joe, so der Name der beiden Igel, die unterhalb der Farm eine Runde 17 & 4 kloppen. Wenn Du gegen jedes öffentliche Glücksspiel bist, kannst du das Treiben der beiden beenden indem du sie abknallst. Allerdings bekommst Du dafür auch 50 Punkte abgezogen. Solltest Du Lust auf eine Partie mit den beiden haben, brauchst Du nur auf die umgedrehte Karte zu schießen.

Der erste Schuss wird mit einer Teilnahmegebühr von -5 Punkten geahndet, hast Du am Ende genau 21 Punkte gibst's einen Bonus von 50 Punkten. Bei verlorenem Spiel werden dir 50 Punkte abgezogen und die Karten verschwinden. Hast Du gewonnen darfst Du nochmals eine Runde spielen.

Extratipp: Wenn Du während des Spiels auf eine offene Karte schießt, kannst Du das Spiel nochmals beginnen. Wenn Du zwischen 17 und 20 Punkten auf eine offene Karte ballerst, wird dir die erreichte Punktzahl gutgeschrieben.

Der Tresor auf der Müllkippe (25)

ab XL Version: Wie Du zur Superwaffe (LUCIEE SKYCLEANER PRO) gelangst, haben wir Dir ja schon in Punkt 13 geschildert. Es gibt aber noch einen anderen Weg dorthin. Der Tresor auf der Müllkippe ist ebenfalls wieder der Schlüssel. Du brauchst lediglich 85 Schüsse (!!) auf die Seitenwand des Tresors zu feuern und schon kommst Du in den Besitz der Superwaffe.

Punkte satt: Der Zusatzlevel in der XXL Version

Du bist gut im Spiel und dennoch kommst Du nicht an die Punkte der Führenden in der Highscore ran? Dann liegt es daran, dass Du nicht im Zusatzlevel des Spiels warst. Der Weg dorthin ist, dank der schnellen Lösung von 'Luciee', relativ einfach. Wenn Du 900 Punkte erreicht hast und irgendwann im Spiel das Tor an der Farm zerballert hast (siehe Punkt 14), musst Du nur noch sicherstellen dass kurz vor Spielende das Schild (siehe Punkt 20) auf 'HEREIN SPAZIERT' steht. Somit gelangst Du bei 0:00 in den Zusatzlevel. Satte 45 Sekunden Zusatzzeit und jede Menge 25er Hühner treiben dann deinen Score so richtig in die Höhe.



Und dafür gibst's im Zusatzlevel Punkte bzw. Punktabzug:

Für alle abgeschossenen Hühner um das Haus herum gibst's 10 Punkte. Für das Trampolinhuhn, welches in Abständen hinterm Haus hochspringt gibst's sogar 50 Punkte. Und für alle vorbei fliegenden Hühner am Horizont gibst's 25 Punkte. Aber auch für die Gegenstände auf der Farm kannst Du Punkte sammeln. So gibst's für die Axt und den Stützfeiler am Haus gibst's 5 Punkte, für den Grabstein sogar 25 Punkte. Um diesen umzuschmeißen musst Du ein volles Magazin opfern. Besonders nett: Nachdem der Grabstein umgefallen ist erscheint ein Moorhuhn-Geist. Wenn Du nun ein paar Magazine auf den Geist abfeuerst, erscheint ein zweiter Geist. Solltest Du auch diesen killen, winken 150 Punkte! Die Wäsche auf der Leine kannst Du auch durchlöchern. Das gibt pro Kleidungsstück 2 mal 5 Punkte. Und wenn Du in der Nähe des Stützbalkens auf das Feld schaust, siehst Du in der Ferne einen kleinen Baum stehen. Ein Schuss darauf und 25 Punkte werden auf Dein Konto gebucht. Jegliches Schießen auf die Hütte speziell die Tür, die Fenster und die Fässer solltest Du vermeiden. Auch die Hundehütte solltest Du in Ruhe lassen. Es droht für jede Zerstörung 25 Punkte Abzug!

Strategien zum Erfolg

Dies waren sie, sämtliche Objekte die es im Spiel zu beachten gibt. Studiere Sie gut um sie in den folgenden Strategien schnell einsetzen zu können. Denn nur mit einer ausgefeilten Strategie kommst Du im Highscore ganz nach vorn!



Eine Strategie von „Luciee“ für die XS Version des Spiels

1. Pfannenhuhn erledigen, sollten Hühner am Feld laufen oder hochgucken, mitnehmen und dann Pfannenhuhn zu Ende bringen.
2. Entweder Autohuhn, Herd zumachen oder Schnecke vorwärts bringen. Dabei gilt: Das Autohuhn hat oberste Priorität, denn erwischt man es noch während es hupt, kommt es schneller wieder!
3. Wenn man die Schnecke erledigt hat, das Grilled-Chicken mitnehmen und das Sonnenblumenhuhn.
4. Es wird Zeit für das Bienenhuhn, auch hier gilt immer schön auf das Autohuhn achten.
5. Klohäuschen inklusive Insasse
6. Anglerhuhn vernichten
7. So schnell wie möglich zur Vogelscheuche, oft kommt auf dem Weg dahin noch das Autohuhn, mitnehmen.
8. Vogelscheuche wie in der Punkteübersicht beschrieben zerlegen
9. Briefkasten zerballern
10. Pfannenhuhn erledigen
11. Nach links und mal gucken was hier so abgeht, also Autohuhn und Bienenhuhn.

Bei jeder Aktion gilt! Jedes Huhn vom Himmel holen, jedes laufende Huhn mitnehmen. Wenn der Himmel voller 5-points Hühner ist, überlegt Euch gut was wichtiger ist.

Eine Strategie von „cartman“ für die XS Version des Spiels

1. Gleich zu Anfang schnell nach rechts und mit 4 Schüssen die Schnecke zum Apfel jagen. Am effektivsten geht das wenn Du knapp hinter das oberste Drittel des Schneckenhauses schießt
2. Sollten in der Lichtung rechts neben dem Schneckentrainers Hühner durchlaufen, versuche diese zu killen
3. Nebenbei solltest Du schon mal den Herd anstellen, sobald das Huhn darin die Klappe schließt. Auch das Autohuhn (wenn Hupe ertönt) immer wieder durchlöchern!
4. Nun schnell wieder nach links und zuerst das Klohäuschen, das Huhn darin und das Bienenhuhn killen. Dieses sollte jetzt schon 35 Punkte wert sein. Pass auf, dass während des Spiels das Bienensummen nicht allzu laut wird, denn sonst wirst Du gestochen. Also immer schön das Bienenhuhn im Auge behalten!
5. Als nächstes folgt das Angelhuhn, dass Du in dieser Version bedenkenlos abknallen kannst
6. Grase nun das gesamte Moorhuhnland nach Hühnern ab und versuche so viele wie möglich zu treffen. Besonders solltest Du auf laufende Hühner und die kleinen 25er Hühner am Horizont achten
7. Eine gute Punktequelle ist auch die Vogelscheuche ganz rechts im Spiel. Sollten in dieser Gegend mal keine Hühner da sein zerlege sie so wie in der Punkteübersicht beschrieben. Wenn natürlich viele Hühner zu Gast sein sollten, sollte die Priorität bei diesen liegen!
8. Die Minute sollte nun fast um sein, wenn Du noch Zeit hast, immer schön hin und her scrollen und alles mitnehmen was vor die Flinte kommt!

Und immer daran denken: **Übung macht den Meister!**



Eine Strategie von „Quacksi“ für die XXL Version des Spiels

1. Zuerst Moorhuhn beim Bienenstock
 2. Dann Häuschen
 3. Dann Sven
 4. Dann das Moorhuhn was liest
 5. Angelhuhn
 6. Auto kaputt machen
 7. Moorhuhn im Ofen grillen
 8. Schnecke zum Apfel kriegen
 9. Alle Moorhühner die man sieht abschießen
 10. Moorhuhn beim Bienenstock
 11. Tür wegschießen, Briefkasten durchlöchern und Vogelscheuche abknallen.
 12. Alle möglichen Hühner abschießen.
 13. Moorhuhn beim Bienenstock
 14. Wieder viele Hühner abschießen
 15. Wenn man 900 Punkte oder da drüber hat geh wenn du nur noch 10 Sek. hast gleich zum Schild und drehe es zu Herein Spaziert.
 16. Dann noch mal Hühner abschießen.
17. **Jetzt im Zusatzlevel:**
1. Grabstein kaputt machen
 2. und alle Moorhühner die man sieht abschießen. Nebenbei vielleicht noch die Axt die Wäsche und andere Sachen.
 3. So müsste man eigentlich ca.1100 - 1750 Punkte schaffen.



Eine Strategie von „The Rock“ für die XXL Version des Spiels

1. Ihr killt das Huhn neben dem Bienenstock, danach das Klo-Huhn und ihr bringt Sven zum poppen! Da der Tresor bei dieser Strategie nicht aufs Huhn geflogen kommt, könnt ihr's jetzt direkt abknallen, und eure 10 Punkte dafür abkassieren.
2. Ihr füttert die Schnecke, macht nebenbei das Auto platt und grillt euch ein Huhn!
3. Ihr geht wieder nach links, und killt nochmals das Huhn am Bienenstock! Sofort danach geht ihr, den Schlüssel für die Spezialammo holen. (Etwa 5 Mags auf den Baumstamm knallen!)
4. Wenn ihr diesen habt, könnt ihr das Pfannen-Huhn (75 Punkte) killen! Jedoch dabei aufpassen, dass ihr nicht von den Bienen gestochen werdet!
5. Nun killt ihr die Vogelscheuche, den Briefkasten und das Gartentor!
6. Ihr wartet darauf, dass ihr jede menge Hühner bekommt, um die Spezial-Munni einsetzen zu können! Wenn ihr dann noch nicht die 900 Punkte habt, könnt ihr beruhigt aufhören.
7. Wenn ihr noch Zeit habt, könnt ihr noch einmal das Pfannen-Huhn killen und 75 Punkte absahnen - ABER DENKT DRAN: DAS SCHILD MUS NOCH UMGEDREHT WERDEN, UM INS BONUSLEVEL ZU KOMMEN! (außerdem dreht es sich nicht immer auf "HEREIN SPATZIERT" !!) UND IMMER DARAN DENKEN, DASS IHR DAS HUHN AM BIENENSTOCK KILLT!! ANSONSTEN GIBT ES EIN "AUTSCH!!" UND 50 PUNKTE ABGEZOGEN!!
8. Jetzt seid ihr im Bonuslevel! Als 1. schieße ICH (muss aber nicht sein) die Wäsche ab, danach den Kürbis (oder was das sein soll) und dann erstmal Hühner! Es ist wichtig, das Trampolin-Huhn zu bekommen! Außerdem wäre es von Vorteil, wenn ihr auch die normal fliegenden 25 Punkte Hühner mitnehmt! Aber Achtung: Nicht auf die Tonnen, die Tür, oder die Fenster schießen! PUNKTEABZUG!

Ein paar Worte zum Schluss

Dieses Handbuch garantiert keine Vollständigkeit. Sollten neue Erkenntnisse zum Spiel hinzukommen, werden wie es updaten und zum Download bereitstellen. Sämtliche Inhalte dieses kleinen Handbuches wurden in Zusammenarbeit mit der Moorhuhn-Community erstellt – der geilsten Gemeinschaft dieser Welt!

Du darfst dieses Handbuch auf Deiner Website zum Download anbieten wenn Du keinerlei Änderungen daran vornimmst.

Wir danken der Phenomedia AG Bochum für dieses geniale Spiel. Ihr seid die Besten!

Das Moorhuhn-World Team um cartman, TribleX, kenny, Pancake und Co.

www.moorhuhn-world.de – www.moorhuhn-forum.de – www.moorhuhn-shop.de

Gera im Mai 2003