

**Komplettlösung zur Vollversion (XXL) und zur Demo
des Moorhuhnadventures2 von
H.L. Kratz - Softwareservice
<http://www.gamepad.de>**

CD ROM & Softwareservice Kratz

Arendsstr. 4
63075 Offenbach
Hotline: 069-869499
<http://www.gamepad.de>
lk@gamepad.de

Schauen Sie doch mal auf unserer Page nach günstiger Spielesoftware im SHOP!

Wir danken Frau Dürner für die tatkräftige Unterstützung; Dank geht auch an 2 Mitglieder des offiziellen Moorhuhn-Forums, die über einige wenige Klippen hinweggeholfen haben.

Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung unserem Copyright unterliegt und somit ohne Genehmigung nicht auf anderen Homepages oder in schriftlicher Form (auch nicht in Auszügen) in anderen Medien erscheinen darf. Da in letzter Zeit immer wieder dagegen verstoßen wird, bitten wir dringend um Beachtung!

Wir starten im Arbeitszimmer und sehen uns hier gründlich um.

In der Truhe findet unser Superhahn seinen Geldsack, eine Säge und ein Stück Kreide.

Sieht man sich nun die Standuhr an, dann kann sie von der Sprungfeder und dem Aufziehschlüssel befreien.

Das Porträt mit dem offenen Safe verrät uns durch das Kleeblatt die Zahl 4. Die Tasse links im Hauptbild nicht vergessen und im Bücherregal die Familienchronik entdecken.



Sie lesen und nun durch die Tür nach draußen in den Flur!

In das Zimmer gegenüber gehen / vorne rechts:

Auf dem Boden einen Schlüssel finden und mitnehmen. Die tote Fledermaus in einem Glas mitnehmen, mit der Kristallkugel über alles reden. Jetzt die Standuhr ansehen und das Gewicht sowie den Zeiger mitnehmen. Auf dem Portrait einen 5-armigen Leuchter sehen (Zahl 5 für den Safe!). Jetzt nach hinten gehen in das

Arbeitszimmer hinten rechts:

Auch hier bei der Uhr einen Zeiger und das Gewicht mitnehmen, auf dem Portrait den Dreizack bemerken (Zahl 3 für den Safe) und den Holzhammer rechts an der Tür mitnehmen. Nun ins

Arbeitszimmer hinten links:

Den Bonsai entdecken und mit ihm über alles reden, die Standuhr ansehen, auf dem Portrait das Buch der 7 Weltwunder (Zahl 7 für den Safe) bemerken. Mit dem Totenkopf über alles reden. Den Knoblauch vom Kamin nehmen und dann das Zimmer wieder verlassen und zurück in das

Eigene Arbeitszimmer vorne links:

Den Schreibtisch ansehen, eine Schublade entdecken, sie öffnen und den Dolch und das Feuerzeug herausnehmen. Mit dem Schlüssel die Schatulle öffnen und den Siegelring ergattern.

Die Vollversion des Spieles kann vorbestellt und bezogen werden von:

SOFTWARESERVICE KRATZ

<http://www.gamepad.de>

Jetzt den Tresor ansehen: Dreizack, Kleeblatt, Leuchter und Buch gaben uns ja die Zahlen 3,4,5 und 7 für den Safe. Wir müssen sie nur noch am richtigen Rad einstellen.

Drehrad 1: 4

Drehrad 2: 7

Drehrad 3: 5

Drehrad 4: 3

Der Safe geht automatisch auf und wir ergattern einen Holzpflöck und das Weihwasser und können außerdem noch im Notizbuch lesen.

Danach den Holzpflöck im Kamin anschwärzen und mit dem Weihwasser die Kreide zur geweihten Kreide machen. Wieder das Zimmer wechseln und ins

Arbeitszimmer hinten links:

Mit dem Totenkopf reden, der der Wächter der Schatten ist. Weiter mit ihm reden, bis er Fragen stellt.

Frage 1: ALT

Frage 2: TOTENGRÄBER

Frage 3: BUCH

Der Totenkopf akzeptiert und man könnte jetzt das Buch benutzen. Jetzt noch die Kerze anzünden. Weiterhin die Uhr reparieren mit Gewichten, Uhrzeiger, Feder und Aufziehschlüssel. Wieder den Raum wechseln in das

Arbeitszimmer hinten rechts:

Mit dem Spiegel über alles reden und durch Übergabe des Siegelringes gelangt unser Hähnchen in den dunklen Gang.

Raum hinter dem Spiegel:

Mit dem Tod über alles und solange reden, bis er unseren Wunsch erfüllt, wenn wir ihm beim

Hütchenspiel schlagen. Die muss 5x hintereinander geschehen und Opas Seele wird kurzfristig befreit:

1. Spiel: linker Becher
2. Spiel: linker Becher
3. Spiel: mittlerer Becher
4. Spiel: linker Becher
5. Spiel: rechter Becher

Hat man gewonnen dann ins

Arbeitszimmer hinten links:

Die Zeiger richtig anklicken und die Uhr wird sich auf 12 Uhr einstellen. Jetzt die Uhr mit dem Schlüssel noch aufziehen und sie wird auch 12x schlagen.

Jetzt noch den Totenkopf bitten, das Buch benutzen zu dürfen, indem unser Hähnchen die Kreide und den Holzpflöck auf ihn anwendet. Der Geist des Opas erscheint und erklärt einiges, aber im eigenen Arbeitszimmer ist man dann doch wieder weitgehend auf sich allein gestellt.

Die Demo endet hier, hat schon mal einen guten Eindruck hinterlassen und ich denke, dass dieses Spiel durchaus knapp EUR 15,- wert ist, auch wenn man sich eine Sprachausgabe gewünscht hätte, aber dann wären wohl knapp EUR 15,- illusorisch gewesen.

Die Vollversion des Spieles kann vorbestellt und bezogen werden von:

SOFTWARESERVICE KRATZ

<http://www.gamepad.de>

Jetzt mit dem blinkenden Fluch rechts reden und unser Hähnchenheld erfährt, dass er im Esszimmer 938 Unterschiede in Bildern finden soll. Wir schauen uns um, verlassen das Zimmer und bemerken, dass sich die anderen Räumlichkeiten verändert haben.

Hinten links gibt es jetzt einen Raum mit Vorhang und einer Falltür, hinten rechts eine Art Studierzimmer und vorne rechts hat man praktisch die Verbindungstür zu einem weiteren langen Gang.

Das Esszimmer mit den Bildern befindet sich vorne rechts und hat einen Ausgang rechts zu einem Gewölbe.

Im Gang vorne links befindet sich das Zimmer mit Schrank und rechts in der Wand eingelassen ein Gitter.

Im Raum in der Mitte rechts erblicken wir an der Wand ein Schild und - zurück auf dem Gang - kann man ganz hinten links nach draußen gehen.

Bleiben wir zunächst mal im Esszimmer und nehmen dort alles mit (Goldener Kelch, grüne Nudeln, Apfel, Banane, braune Flasche, Paprika, das Tafelbesteck und die Chilidose).

Nun sehen wir uns die Bilder an und gehen zurück zum Fluch (im Gang hintere Tür links und im nächsten Gang Tür vorne links). Mit ihm reden und als neue Aufgabe bekommen, alle Gemeinsamkeiten von Bildern zu finden.

Unsere Held watschelt so wieder ins Esszimmer und sieht jetzt das Bild von einem Recken und einem Sonnenuntergang. Hier ist nichts gemeinsam, also zurück zum Fluch und auf dem Weg dorthin vor der Tür links eine Mausefalle ergattern.

Im Gespräch mit dem Fluch nun die Aufgabe erhalten, 620 Unterschiede festzustellen. Erneut zurück ins Esszimmer. Hier jetzt 2 identische Wappenbilder vorfinden. Unser Hähnchen verzweifelt und pilgert zurück zum Fluch. Mit ihm reden, bis wir die Aufgabe haben, in 2 (fast) gleichen Bildern Fehler zu finden und zu markieren.

Im Esszimmer finden wir nun 2 Portraits vor und markieren auf dem linken Bild: Feder, Auge, Kragen, Becher, Knopf, Münze, Text und Hutband oder hand und Fuge an der Wand. Diese Erkenntnis nun dem Fluch mitteilen, der zunächst zufrieden ist, von dem man aber im weiteren Gespräch erfährt, dass es ihm nicht warm genug ist, damit er sich wohlfühlen kann. Gehen wir langsam diese Aufgabe an, dies zu ändern, vielleicht ja sogar den Fluch los zu werden.

Unser Hähnchen klappert nun nochmals alles ab. Auf den Gang und in das

Zimmer hinten rechts mit Falltür:

Hinter dem Vorhang eine Geheimtür/ Safe finden. Die Truhe öffnen und aus ihr einen großen Schlüsselbund, eine Schere und eine Lupe ins Inventar befördern.

Vorne vom Tisch eine Sicherung, eine Flasche und Schmierfett, hinten an der Wand den Regenschirm, einen Zettel und vorne rechts den Hut mitnehmen.

Weiteres kann angesehen werden, aber es wird nicht mehr erreicht. Jetzt auf den Gang und in das

Studierzimmer (hinten links):

Hier nun das Schwert neben der Tür, aus dem Regal ein Pergament und vorne links das Entenblümchen ins Inventar befördern. Im Buch etwas über das

magische Schwert und den Stein der Weisen erfahren. Die Truhe gibt ein blau-weißes Tuch frei. In den nächsten, langen Gang und dort alle 3 Truhen öffnen.

Langer Gang:

Truhe vorne rechts: 2 Schlüssel

Truhe Mitte links: 1 Schlüssel, Feuerstein

Truhe hinten rechts: 1 Schlüssel, 1 Flasche

Raum vorne links:

Hier jetzt den Schrank untersuchen, auch das Schlüsselloch mit der Lupe ansehen und dann durch die Tür links in den

Heizungskeller:

Rechts den Kupferdraht, aus dem Kohlehaufen den Schaufelstiel und 1 Kohlestück nehmen. Ein weiteres Kohlestück vor dem Ofen und ein Holzsplit ergattern. In den Ofen/die Glut sehen und der Opa erscheint. Im ausführlichen Gespräch gibt es eine wichtige Info über die Geister/den Fluch und die Wärme.

So versucht das nette Hähnchen, den Ofen auszuschalten, verbrennt sich aber die Finger. Da muss wohl Trick 17 her, denn auch der Lappen wird es nur tun, wenn er feucht/nass ist.

Wo gibt es Wasser? Nun vielleicht ja später.

Jetzt sich dem Stromaggregat zuwenden und die Sicherung einsetzen. Es tut sich nichts - nun vielleicht auch hier: später! Auf den Gang und hier in das

Zimmer oben rechts:

Rechts einen Schlüssel vom Haken nehmen und auch gleich den Haken noch mitnehmen. Dann das Buch anklicken, das zu Staub zerfällt und auch dem Staub einen Platz im Inventar vermachen, den Pergamentrollen ebenso. Da hier nichts mehr zu erreichen ist, jetzt mal nach draußen.

Softwareservice L. Kratz

Arendsstr. 4

63075 Offenbach

Hotline: 069-869499

<http://www.gamepad.de>

lk@gamepad.de

Schauen Sie doch mal auf unserer Page nach günstiger Spielesoftware im SHOP!

vergessen haben; außerdem war doch mal die Rede von einem Stein der Weisen.
Zurück ins

Schloss:

Hier jetzt im Raum mit dem Fluch vom Schreibtisch die Zeitmaschine mitnehmen.
Dann in den Nebenraum/Gewölbe vom Esszimmer gehen und rechts mit dem
Grundstein reden.

Haben wir die Information, dass der Stein der weisen Sprengel hat, dann geht es

Nach draußen:

Neben dem Brunnen links die Kieselsteine mit der Lupe untersuchen und so ist das
Hähnchen glücklich, den Stein der Weisen gefunden zu haben. Wir wissen auch,
dass der Golem versteckt ist, dass der Stein der Weisen Eisen zu Gold verwandeln
kann, dass unsere Säge nur weiches Metall zersägen kann und dass sich hinter
dem Eisen-/Stahlgitter etwas verbergen könnte. Also müssen wir uns wohl
zunächst mal um den Stein der Weisen kümmern. In den

Heizungskeller:

Den Stein mit der Zange kombinieren und ins Feuer halten. Die Zange wird
vergoldet und der Stein der Weisen ist präpariert und liegt auf dem Boden. Ihn
aufnehmen und den Heizungskeller verlassen. Gegenüber der Tür das Gitter zu
Gold werden lassen, das Weichbeil noch einsacken und dann das Gitter aus Gold
mit der Säge bearbeiten. Durch das Gitter in einen dunklen Raum und sich durch
das kleine Laby nach rechts auf den Brunnenboden zum Golem durcharbeiten.

Beim Golem:

Zunächst nur das Brecheisen mitnehmen, denn wir wollen ja kein Hühnerfrikasse
und gehen so wieder nach oben und nach

Draußen zum Brunnen:

Ihn mit dem Brecheisen aufbrechen und die Urne hinunterfallen lassen. So wird der
Golem zerstört. Zurück zum

Brunnenboden/Golem:

Wowwwwwww! Endlich sehen wir ein tropfendes Wasserrohr. Wasser!!!!
Können wir jetzt endlich den Fluch loswerden?????? Fehlanzeige, denn unser blau-
weißes Tuch ist wasserabweisend. Also wieder muss ein Trick her und unser
Hähnchen muss den Krönungsmantel opfern. Mit der Schere wird er zerschnitten
und das Stück Stoff kann angefeuchtet werden. Jetzt aber schnell in den

Heizungsraum:

Mit dem Lappen den Hebel an der Heizung betätigen. Das Feuer geht aus.
Ha! Schauen wir mal, wie das dem Fluch bekommen ist.

Ins Arbeitszimmer vom Anfang:

Der Fluch hat die Statue verlassen, unser Hähnchen nimmt den Statuenrest an sich, betrachtet ihn im Inventar und bekommt so auch einen blauen Diamanten. Aber der Fluch ist weg. Einfangen!!!! Im Inventar den blauen Diamanten auf der Zeitmaschine anbringen. Jetzt ins

Labor:

Hier die Zeitmaschine auf die Arbeitsplatte des Tisches setzen und einschalten. Sie verschwindet, aber in 2 Büchern kann nun gelesen werden. Jetzt kann auch die Geisterfalle ins Inventar wandern. Die Geisterfalle muss "scharf" gemacht werden, also füllen wir sie mit Chili, Tabacco und Paprika!

Mit der scharfen Falle müsste man doch jetzt Energie einfangen könne, Also jetzt

Nach draußen zur Turmtür:

Die Tür anklicken und schauen, was passiert. Mit der aufgeladenen Falle dann zurück zum

Brunnenboden/zerstörten Golem:

Die Falle nun auf hier auf die Abstellfläche stellen. Der Fluch wird eingefangen, Opa erscheint

und erzählt noch was. Dann geht es raus zum Flugzeug und wir verabschieden uns mit einem bekannten Minispiel nach

ÄGYPTEN:

Das linke Flugzeug anklicken und Getriebeöl ergattern. Vor zum Händler Al-Dhi alles kaufen. Wichtig sind: Karte der Umgebung, Blasrohr und Kartenspiel.

Inshalala:

Über die Karte dorthin und mit allen reden. Der Prophet ist wichtig. Ihm immer mal wieder Dinge aus dem Inventar zeigen. Dadurch kann es wichtige Informationen geben.

Auch in der Spielhöhle ein ausführliches Gespräch führen, schließlich spielen, aber unser armes Hähnchen verliert. Das wird sich hoffentlich bald ändern. nach draußen und über die Karte zur

Ausgrabung/Expedition:

Mit dem Goldgräber ausführlich reden und mit ihm einen Deal vereinbaren. So erhält man bei erneuter Ansprache einen Kummerkasten (der bei näherer Betrachtung einen Jammerlappen freigibt), den unser Hähnchenheld sofort abliefert in der

Spielhöhle:

Da der Kummerkasten Kummer bereitet, händigen wir ihn Habib aus und spielen schließlich nochmals. Armer Habib. Unser Hähnchen gewinnt, aber Habib hat keinen Preis, so dass unser Held eigentlich das Glücksrad mitnehmen möchte, doch er gibt sich dann mit ein paar Gegenständen zufrieden. Nun zur

Oase:

Mit dem Wächter reden und ihm das Kartenspiel zur Unterhaltung aushändigen. Verlassen wir dann diesen Ort und kehren sofort zurück, dann wird der Wächter schlafen und wir klauen ihm eine weitere Karte, so dass auf unserer großen Karte jetzt auch der Tempel verzeichnet ist.

Tempel des Fisches:

Bei einer Palme einen Glückspilz mitnehmen und vorne einen großen Obelisk umtreten und auf diese Weise zu einem Seil kommen. In den Tempel hinein und drinnen wieder reden (mehrmals ansprechen), erfahren, dass der Wächter Ali heißt und auch die Konsole bemerken, an die wir dran kommen müssen. Jetzt wieder nach draußen und zur

Pyramide:

Vor der Pyramide den Sand auf einem Stein in die Tasse füllen. Drinnen mit dem Forscher/Wissenschaftler über alles ausführlich reden, so dass er auch erwähnt, dass er ein Werkzeug sucht. Im rechten Teil der Pyramide kann im Raum mit dem Sarkophag mit dem Blasrohr eine Vase links von der zugemauerten Tür zerschossen und ein Diamant eingesackt werden. Zurück zum

Propheten:

Ihm das Bild zeigen und er sagt, dass das ALI - der Wächter im Tempel sei. Jetzt wieder zum

Goldgräber:

Von ihm bekommt unser Held einen Stein im Brett. Ist das das Werkzeug für den Forscher in der Pyramide? Ausprobieren!

Softwareservice L. Kratz

Arendsstr. 4

63075 Offenbach

Hotline: 069-869499

<http://www.gamepad.de>

lk@gamepad.de

Schauen Sie doch mal auf unserer Page nach günstiger Spielesoftware im SHOP!

Pyramide:

Den Forscher nochmals ansprechen und dann den "Stein im Brett" auf ihn anwenden. Nun gibt es im Tausch die vom Forscher gefundene Flöte, die sogleich angebohrt wird. Jetzt wieder in die Stadt zum

Puppenverkäufer/Prophet:

Ihn mehrmals ansprechen, so dass man schließlich eine Puppe kaufen kann. Diese dann sofort dem Propheten zeigen, der feststellt, dass es eine Voodoo-Puppe ist und uns auch gleich einen Tipp gibt. Wir müssen doch jemanden loswerden bzw. handlungsunfähig machen!

Also das Foto auf die Voodoopuppe anwenden und zur

Oase:

Hier die Puppe unter den Stein legen und schnell gehen wir nachsehen, ob sich im Tempel was getan hat.

Tempel:

Tatsächlich konnte unser Hähnchen den Wächter außer Gefecht setzen, wendet sich jetzt der Konsole zu und man muss SPACE INVADERS spielen (Savegame kann angefordert werden!) und den Highscore von 1234 Punkten überbieten. Hat man dieses Minispiel gewonnen, erscheint ein UFO, das wir über den Lichtkegel betreten.

UFO:

Versuchen, links die Knöpfe zu drücken und da unser Hähnchen nicht so viel Geduld hat, tritt es gleich dagegen und so wird die Maschinerie in Gang gesetzt. Dann nach rechts und den 5. Hebel von rechts (grau) betätigen. Wir werden teleportiert in das

Haus der Bruderschaft:

Mit dem linken Bruder (Afrim) reden, dann die Pyramide (heiliger Stein) nehmen und durch die Tür rechts das Gebäude verlassen. Wieder zurück in den

Tempel/UFO:

Im Ufo vorgehen zu den Knöpfen, die einen dicken roten Knopf umranden. Anklicken und durch Klick auf den roten Knopf das Spielchen starten. Ziel ist es, die leuchtenden Dreiecke außen schnell anzuklicken, damit der Energiestrang nicht überlastet wird. Hat man das durch, dann wird das UFO rechts in die Mauer ein Loch schießen.

Über die Plattform nach unten und rechts durch den freigeschossenen Ausgang. Sich alles ansehen, einen Korb finden, über den Korb ein Loch und dann durch den Ausgang nach hinten durch gehen. Wir stehen dann auf einer Brücke, bei der der Übergang durch einen an einer Kette befestigten Stein blockiert wird. Da muss es

einen Mechanismus geben, den unser Hähnchen gar zu gerne blockieren möchte. Zurückgehen und das Seil auf den Korb anwenden. Dann die Flöte auf den Korb anwenden und unser Held kann nach oben klettern und mit dem Sand aus der Tasse das Getriebe blockieren (Tasse mit Sand auf das Loch anwenden). So kann man die Brücke passieren.

Wir kommen in einem Raum mit einem vergitterten Durchgang, eingerahmt von 2 riesigen Fluchstatuen. Unser Moorhahn stellt sich genau in die Mitte vor den Durchgang und findet eine Druckplatte, die das Gitter hebt. Nun die Pyramide / heiliger Stein auf die andere Seite des Gitters werfen. Hähnchen muss hinter her, aber wie????????

Nun denn, versuchen wir es über das

UFO:

Im UFO angelangt wieder den grauen Hebel betätigen und wir werden tatsächlich auf die andere Seite des Gitters teleportiert. Nach rechts gehen und in der Schatzkammer die Geisterfalle auf das Podest setzen.

Genießen wir den Abspann und fragen uns: Wird es eine Moorhuhn-Adventure III geben?

Softwareservice L. Kratz

Arendsstr. 4

63075 Offenbach

Hotline: 069-869499

<http://www.gamepad.de>

lk@gamepad.de

Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung unserem Copyright unterliegt und somit ohne Genehmigung nicht auf anderen Homepages oder in schriftlicher Form (auch nicht in Auszügen) in anderen Medien erscheinen darf. Da in letzter Zeit immer wieder dagegen verstoßen wird, bitten wir dringend um Beachtung!

In eigener Sache: Wir sind auf Ihre Mithilfe angewiesen, denn auch das Bereitstellen, der Download von Ihnen und die Erstellung von Lösungen kostet uns Geld. Wer diese Lösung

kostenlos aus dem Internet erhalten hat, der kann uns gerne zur Deckung unserer Kosten ein paar Briefmarken senden

(L. Kratz - Arendsstr. 4 - 63075 Offenbach).