

# FOTOS IN LINK'S AWAKENING

## CHECKLISTE

#	Fundort / Beschreibung	<input type="checkbox"/>
1	Gehe zum Fotoladen, der sich östlich von der Moblin-Höhle befindet und sprich mit der Maus. Sie wird Dich fotografieren und von nun an auf ganz Cocolinth auftauchen.	<input type="checkbox"/>
2	Schauen im Mövendorf durch das Fenster von Uliras Haus (A drücken) und die Maus erscheint und fotografiert Ulira beim Telefonieren.	<input type="checkbox"/>
3	Stiehl einen Gegenstand im Laden des Mövendorfs. Achtung: Von nun an nennen Dich alle Dieb und wenn Du den Laden erneut betrittst, wird Dich der Besitzer umbringen.	<input type="checkbox"/>
4	Nachdem Struppi von den Moblins zurück gebracht wurde, solltest Du Dich in seine Nähe stellen. Die Maus wird Dich, auf der Flucht vor Struppi, fotografieren.	<input type="checkbox"/>
5	Beim Holen der 5 goldenen Blätter solltest Du Dich vor die Zugbrücke stellen. Richard wird sich mit Foto zu Dir gesellen. Nach Herablassen der Brücke nicht mehr verfügbar.	<input type="checkbox"/>
6	Wenn Du mit Marin unterwegs bist, solltet Ihr zu der Südwestlichen Spitze von Cocolinth gehen. Dieses Foto ist nicht mehr zugänglich, wenn Marin Dich nicht mehr begleitet.	<input type="checkbox"/>
7	Mit Marin im Schlepptau solltest Du euch einmal in den Brunnen fallen lassen. Marin wird auf Dich fallen, was verewigt wird. Ist nach Wecken des Walrosses nicht mehr möglich.	<input type="checkbox"/>
8	Während Marin Dich begleitet, solltet Ihr mal beim Wetterhahn im Mövendorf vorbeischaun. Die Maus wird Euch, zusammen mit Tarin, fotografieren.	<input type="checkbox"/>
9	Nachdem der Geist zu seinem Grab am Hexenhaus gebracht wurde, solltest Du Dich noch einmal zum Grab stellen. Die Maus wird Dich - inklusive Geist - fotografieren.	<input type="checkbox"/>
10	Nachdem die Meerjungfrau ihre Kette zurück hat, solltest Du noch einmal den Angler besuchen. Dieser wird vom Boot fallen. Das ist natürlich ein Foto Wert.	<input type="checkbox"/>
11	Wenn Du versuchst, in den Bergen, östlich des Hühnerhauses, die Brücke zu passieren, wird die Maus erscheinen und ihren Fußraum überschätzen - mit betätigtem Abzug.	<input type="checkbox"/>
12	Wenn Du das magische Auge besitzt, solltest Du noch einmal zum Zoodorf gehen und das (scheinbar) leere Haus betreten, um auf einen äußerst fotogenen Zora zu treffen.	<input type="checkbox"/>