

# 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"/> |