



Gothic- saga

Poziom trudności: Średni

1. Kto zostaje naszym mentorem w Starym Obozie?

- A - Rączka
 - B - Diego
 - C - Thorus
 - D - Bulit
-

2. Kim jest Ian?

- A - szefem starej kopalni
 - B - szefem wolnej kopalni
 - C - przywódcą najemników
 - D - mistrzem kradzieży w obozie na bagnie
-

3. Ile jest kamieni ogniskujących?

- A - 3
 - B - 4
 - C - 5
 - D - 6
-

4. Z kim udajemy się do wolnej kopalni, aby ją wyzwolić z rąk Starego Obozu?

- A - Lee
 - B - Laresem
 - C - Torlofem
 - D - Gornem
-

5. Jak nazywa się jedyny pozytywnie nastawiony do nas ork z pierwszej części gry Gothic?

- A - Ur-Shak
 - B - Vak
 - C - Grompel
 - D - Zapotek
-



6. Co musimy zrobić, by wygnać Śniącego?

- A - zabić Xardasa
 - B - doprowadzić do upadku obozu sekty
 - C - przebić serca pięciu szamanów
 - D - Zabić wszystkich magów
-

7. Jaką możliwość daje nam noszenie Oka Innosa?

- A - nieśmiertelność
 - B - rozmawiania ze smokami
 - C - przyzywanie dowolnej bestii
 - D - nieskończoną siłę i manę
-

8. Co musimy zdobyć, aby uaktywnić portal do niezbadanej części wyspy Khorinis?

- A - zaklęcie uaktywniające portal
 - B - magiczny kostur
 - C - 2 runy o nieskończonych pokładach energii
 - D - ozdoby
-

9. Dla kogo pracują najemnicy w drugiej części sagi?

- A - dla Lobarta
 - B - dla Onara
 - C - dla paladynów
 - D - dla magów wody
-

10. Jak się nazywa największy z magów ognia w grze Gothic 2?

- A - Serpentes
 - B - Milten
 - C - Pyrokar
 - D - Dyrian
-

11. Co zrobi Xardas, gdy zabijemy smoka ożywieńca?

- A - nic
 - B - opowie o tym co będziemy musieli zrobić po dopłynięciu na Myrtanę
 - C - uratuje nas przed zawaleniem dworu Irdorath
 - D - wyssie całą moc z bestii
-

12. Jakie są trzy główne krainy w "Gothic 3"?

- A - Varant, Myrtana i Nordmar
 - B - Ardea, Varant i Nordmar
 - C - Braga, Myrtana, Geldern
 - D - północna Myrtana, połd. Myrtana, zach. Myrtana
-

13. Z kim zabijamy Rhobara II?

- A - Z Diego
 - B - Z Lesterem
 - C - z Lee
 - D - nie zabijamy go
-

14. Kto jest przywódcą buntowników w Nemorze?

- A - Javier
 - B - Russel
 - C - buntownicy nie mają przywódcy
 - D - Gorn
-

15. Ile jest boskich artefaktów Adanosa?

- A - 8
 - B - 9
 - C - 5
 - D - 3
-

16. Co muszą składać Zubenowi jego poddani?

- A - ofiary z orków
 - B - ofiary z szakali
 - C - daninę
 - D - pieniądze
-



Gothic- saga

Poziom trudności: Średni

Karta odpowiedzi

1. B
2. A
3. C
4. D
5. A
6. C
7. B
8. D
9. B
10. C
11. D
12. A
13. C
14. B
15. C
16. C