



Gothic I II i NK III

Poziom trudności: Średni

1. Kto opiekował się wyposażeniem najemników w pierwszej części Gothica?

- A - Benet
 - B - Huno
 - C - Wilk
 - D - Lares
-

2. Czy w okolicy miasta Khorinis znajdują się jakaś opuszczona (lub nie) kopalnia rudy?

- A - Nie.
 - B - Tak. W Obozie bandytów.
 - C - Tak. W jaskini za farmą Onara.
 - D - Tak. W jaskini w puszczy.
-

3. Ile jest Smoków w Gothic III?

- A - 1
 - B - 3
 - C - 2
 - D - 4
-

4. Co trzeba zrobić, aby zostać przyjętym do obozu sekty?

- A - Przekonać do siebie guru.
 - B - Porozmawiać z Yberionem.
 - C - Przejść "Próbie Sniącego".
 - D - Dostarczyć kamień ogniskujący Yberionowi.
-

5. Które z wymienionych postaci są opętane przez poszukiwaczy? (droga Maga Ognia)

- A - Benet, Vino, Bromor, Wulfrang.
 - B - Vino, Bromor, Fernando, Maleth.
 - C - Pedro, Sara, Andre, Cord.
 - D - Nie było czegoś takiego.
-



6. Co się stanie z Bezimiennym w Gothic III Kończąc grę drogą Adanosa.

- A - Będzie Królem Myrthany.
 - B - Będzie Władcą Varantu.
 - C - Przejdzie wraz z Xardasem do innego wymiaru.
 - D - Nie ma czegoś takiego jak "Droga Adanosa";.
-

7. Jakie jest pierwsze groźne zwierze, które spotka na swojej drodze Bezimienny w pierwszej części gry.

- A - Młody ścierwojad.
 - B - Goblin.
 - C - Młody kretoszczur.
 - D - Chrząszcz.
-

8. Ile skrzyń magicznej rudy udało się wydobyć Paladynom?

- A - "Ani bryłki";
 - B - 4
 - C - 10
 - D - 12
-

9. Jaki mag wody przyjdzie zmienić Vatrasy w Khorinis?

- A - Neufarius
 - B - Mirix
 - C - Riordian
 - D - Cronos
-

10. Kto jest sprzedawcą broni dla bandytów?

- A - Gerbrand
 - B - Lutero
 - C - Fernando
 - D - Lenar
-



Gothic I II i NK III

Poziom trudności: Średni

Karta odpowiedzi

1. C
2. B
3. D
4. A
5. B
6. C
7. C
8. C
9. B
10. C