



Gothic 3

Test z gothica 3

Poziom trudności: Łastwy

1. Kod na posiadanie wszystkiego w 100 egzemplarzach?

- A - idkfa
 - B - adeesa
 - C - apexa
 - D - idkwa
-

2. Co się stanie jeśli pokonamy na początku gry wszystkich 4 kompanów (Diego, Miltena, Gorna i handlarza)?

- A - Wstaje tylko handlarz
 - B - Padają wszyscy
 - C - Wszyscy wstają
 - D - Handlarz zostanie martwy, reszta wstaje
 - E - Żadne z powyższych
-

3. Prawdopodobnie najsilniejszy potwór w grze. Kto?

- A - Jaszczur
 - B - Czarny troll
 - C - Potwór
 - D - Demon
-

4. W grze spotkamy ich raptem kilka, zazwyczaj w otoczeniu szkieletów. Wbrew powszechnym opiniom, nie jest trudno ich pokonać - wystarczy zasypać potwora gradem ciosów i nie dać mu szans na kontratak, a z niemilca dość szybko pozostanie jedynie zaścielające glebę ciało. Jeśli chcesz spotkać się z tym stworzeniem Beliara, polecam podróż do Gothy, gdzie rozbawił się na dobre, opanował miasto i przywłaszczył sobie jeden z artefaktów Adanosa. O kogo chodzi?

- A - O głównych kapłanach ożywieńców
 - B - O demonach
 - C - O ognistych golemach
 - D - O schratach
-



5. Zgaduj-zgadula ciąg dalszy. Jak sama nazwa może wskazywać, pilnuje wejścia do świątyni Pradawnych, m.in. w okolicy Trelis, Ben Sala czy Al Shedim. Wyglądem przypomina ogromnego skorpiona - posiada ogon zakończony żądłem i kilka par cienkich odnóży. Na strażnika niezwykle skuteczną bronią okazuje się łuk i strzały, gdyż raniony przeciwnik rzadko ma ochotę ruszyć się spod wrót świątynnych i gonić naszego bohatera. Kto?

- A - Szkielet
 - B - Ognisty golem
 - C - Piaskowy pełzacz
 - D - Strażnik świątynny
-



Gothic 3

Test z gothica 3

Poziom trudności: Łastwy

Karta odpowiedzi

1. A
2. D
3. B
4. B
5. D