



Gothic I

Sprawdź swoją wiedzę o pierwszej części tej gry.

Poziom trudności: Średni

1. Ile punktów doświadczenia należy wydać aby uzyskać mistrzostwo w walce mieczem dwu ręcznym?

- A - 20
 - B - 40
 - C - 30
 - D - 15
-

2. Ilu magów tworzyło barierę?

- A - 13
 - B - 12
 - C - 5
 - D - 300
-

3. Jakie przedmioty są niezbędne do stworzenia ULU-MULU

- A - kiel, futro, język, runa
 - B - futro, sztydło, jajo, język
 - C - język, kiel, skóra, róg
 - D - róg, stal, ostrze, kosc
-

4. Co to jest KRUSHAK?

- A - Pełzacz
 - B - Troll
 - C - Cieniostrwór
 - D - Śniący
-

5. Ile ziół leczniczych należy przynieść Y'berionowi?

- A - 6
 - B - 5
 - C - 8
 - D - 4
-

6. Ile Fisk zażądał za miecz Świstaka?

- A - 100 bryłek
 - B - 150 bryłek
 - C - 90 bryłek
 - D - 110 bryłek
-

7. Jak się nazywa najsilniejszy topór w grze?

- A - Pięść trolla
 - B - URIZIEL
 - C - Smocza Zguba
 - D - Grzmot
-

8. Do kogo zaadresowany jest list z początku gry?

- A - Do Corristo
 - B - Do Vatrasa
 - C - Do Xardasa
 - D - Do Y'beriona
-

9. Ile siły uczy nas Homer?

- A - Tyle ile mamy doświadczenia
 - B - 10 siły
 - C - 5 siły
 - D - Przecież on uczy zręczności
-

10. Kto lubi "wiedzieć co ma za plecami"?

- A - Gorn
 - B - Śniący
 - C - Xardas
 - D - Diego
-

11. Który potwór pojawia się, gry przebijemy serce któregoś z orkowych szamanów?

- A - Pomniejszy Demon
 - B - Demon
-

- C - Większy Demon
 - D - Książę Demonów
-

12. Jaki bonus otrzymujemy, gdy wstąpimy w 6 krąg magii?

- A - +5 do Many
 - B - +15 do Many
 - C - Runę Tchnienia Śmierci
 - D - Szatę Xardasa
-

13. Jak nazywa się Rycesz, który kiedyś dzierzył URIZIEL?

- A - Roland
 - B - Gomez
 - C - Rhobar
 - D - Przecież nikt nie mówi, jak on miał na imię.
-

14. Co się stanie, gdy podejdziemy do śniącego?

- A - Wpadniemy w podłogę
 - B - Zaśniemy
 - C - Zginiemy
 - D - Nic się nie stanie
-

15. Z kim plądrujemy Cmentarzysko orków?

- A - z Baal Kaganem
 - B - z Baal Dachimem
 - C - z Baal Isidrem
 - D - z Baal Lukorem
-

16. Którego szkodnika możemy wysłać, aby roznosił wodę?

- A - Lewusa
 - B - Mordraga
 - C - Laresa
 - D - Wilka
-



17. Ile Płytek pancerzy pełzacza potrzebuje Wilk do zrobienia zbroi?

- A - 20
 - B - 5
 - C - 10
 - D - 15
-

18. Który Stażnik ucieka ze starego obozu?

- A - Skip
 - B - Kruk
 - C - Skorpion
 - D - Thorus
-

19. Ile doświadczenia otrzymujemy za zabicie Królowej Pełzaczy?

- A - 1000
 - B - 5000
 - C - 500
 - D - 2000
-

20. Kto poza "Gnijącymi Mumiami" powinien pierwszy zginąć według Bezimiennego?

- A - Kobiety
 - B - Śniący
 - C - Gomez
 - D - Szkielety
-



Gothic I

Sprawdź swoją wiedzę o pierwszej części tej gry.

Poziom trudności: Średni

Karta odpowiedzi

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