

The Outer Worlds DLC Peril on Gorgon
Lösung Hauptquest
Aus dem Englischen Übersetzt.

In unserem The Outer Worlds Peril on Gorgon-Walkthrough-Guide erklären wir Ihnen, wie Sie alle 9 Quests im Peril on Gorgon-DLC für die Äußeren Welten abschließen können, zusammen mit allen Feinden, denen Sie auf dem Weg begegnen werden.

Diese Hauptquests von Peril on Gorgon tragen zur Storyline bei und sollten abgeschlossen werden, um im Spiel voranzukommen.

Diejenigen, die von Gorgon weggehen

Schließen Sie "Radio Free Monarch" ab und reisen Sie dann mit "The Unreliable" (Groundbreaker funktioniert sicher) irgendwohin, woraufhin Sie eine Paketlieferung erhalten, die diese Quest auslöst und somit den Peril of Gorgon-DLC beginnt.

Die Quest wird erscheinen, wenn Sie mit dem Paketboten interagieren.

Gehen Sie aus dem Kommandoraum heraus und gehen Sie weiter nach vorne, bis Sie auf das Paket auf der rechten Seite stoßen.

Sobald Sie das Paket öffnen, wird eine Cutscene folgen.

Nach der Cutscene folgen Sie der Markierung und gehen die Treppe hinunter, zurück in den Kommandoraum.

Gehen Sie hinüber zum Ambrose Manor auf Gorgon. Sobald Sie auf Ambrose Manor gelandet sind, verlassen Sie das Schiff und gehen Sie zu dem Aufzug direkt vor Ihnen.

Der Aufzug wird Sie nach unten bringen, nachdem Sie sein Bedienfeld auf der rechten Seite konfiguriert haben.

Sobald Sie unten sind, sehen Sie links von Ihnen ein Herrenhaus. Es hat zwar nichts mit der Handlung zu tun, aber Sie finden dort einige Sammelobjekte, darunter das Journal des Hausmeisters.

Sobald Sie mit dem Plündern der Villa fertig sind, folgen Sie der Markierung in ein weiteres Gebäude vor Ihnen.

Gehen Sie hinein und suchen Sie nach Behältern auf beiden Seiten des Korridors. Der Korridor wird Sie in eine Halle führen.

Am Ende der Halle finden Sie rechts ein Terminal.

Gehen Sie die Treppe hinauf. Sie können in anderen Räumen nach Collectibles suchen, aber der Raum, den Sie suchen, liegt direkt vor Ihnen.

Im Inneren finden Sie Wilhelmina Ambrose, interagieren Sie mit ihr.

Folgen Sie der Markierung zurück nach Unreliable und fliegen Sie zum Gorgon Landing Pad.

Nachdem Sie gelandet sind, verlassen Sie das Schiff und gehen Sie die Rampe hinunter. Unterhalb der Rampe befindet sich ein Behälter.

Gehen Sie nach rechts und Sie werden auf einen Aufzug stoßen. Benutzen Sie ihn, um nach oben zu fahren. Sobald Sie oben sind, gehen Sie nach links und Sie finden rechts eine Tür zur Sprottenbude. Gehen Sie hinein und lassen Sie sich von einem Inspektor untersuchen.

Nachdem Sie die Erlaubnis erhalten haben, weiterzugehen, fahren Sie mit dem Aufzug vor Ihnen nach unten. Im unteren Stockwerk finden Sie Lex, sprechen Sie mit ihr.

Nachdem Sie fertig sind, finden Sie die Treppe auf dem Rücken und gehen Sie in die oberste Etage. Es wird eine Tür zu Ihrer Linken geben. Gehen Sie hinein, um Luckys Fallnotizen auf dem mittleren Tisch zu finden.

Es gibt auch ein paar andere Sammlerstücke in dem Raum sowie einige andere Elemente, die Sie untersuchen können.

Nun können Sie auf den Safe am Ende des Raumes zugreifen. Verlassen Sie die Sprottenbude,

wenden Sie sich nach rechts und folgen Sie dem beleuchteten Weg.

Auf beiden Seiten des Weges befinden sich mehrere Behälter und Sammlerstücke. Wenn Sie auf ein abgestürztes Schiff stoßen, sind Sie auf dem richtigen Weg.

Auf der rechten Seite befindet sich ein großer Aufzug, benutzen Sie ihn und fahren Sie nach oben. Sobald Sie oben sind, treffen Sie auf Antagonisten. Zielen Sie auf ihre Köpfe und benutzen Sie stärkere Waffen, wenn die Pistole nicht ausreicht.

In dem Raum direkt vor Ihnen finden Sie Jeromes Journal.

Gehen Sie zurück und wieder den Aufzug hinunter. Folgen Sie weiter dem beleuchteten Weg nach rechts. Oben stoßen Sie auf das Office of Creative Incubation.

Betreten Sie das Büro mit der ersten Option, die auftaucht, und gehen Sie den Korridor entlang, um die Haupthalle zu betreten. In der Mitte der Halle finden Sie ein Terminal.

Benutzen Sie das Terminal, um die Toilettentür zu entriegeln. Gehen Sie nach rechts, gehen Sie zwei weitere Male nach rechts und Sie werden auf eine Tür stoßen. Treten Sie die Tür ein und gehen Sie die Treppe hinauf.

Auf dieser Etage finden Sie mehrere Gegner wie Marodeur Berserker, Marodeur Colossus, Marodeur Crack Shot, Marodeur Plunderer, Marodeur Drug Drone, Mechanical Sentry und Combat Drone.

Folgen Sie der Markierung und gehen Sie die Treppe hinauf. Sie werden sich bald in einem riesigen Büro wiederfinden. In dem Büro finden Sie ein Terminal.

Benutzen Sie es, um das Synthese- und Manufakturzentrum freizuschalten.

Der Marker führt Sie die Treppe hinauf zum OCI Upper Exterior. Sobald Sie draußen sind, werden Sie auf Marauder Crack Shot und Marauder Berserker treffen.

Am Ende des Weges befindet sich der Transmission Tower Alpha. Benutzen Sie das Terminal im Inneren, um das Personal der Einrichtung zu finden. Dies wird die Quest abschließen.

Meistens harmlos

Sie müssen zur Musgrave-Sammlung gehen. Gehen Sie zurück nach Unreliable. Zu Ihrer Linken sehen Sie ein abgestürztes Schiff.

Sie können es benutzen, um nach unten zu klettern. Hier treffen Sie auf Marauder Plunderer, Marauder Crack Shot, Marauder Colossus und Marauder Berserker.

Sobald Sie im Schiff sind, fliegen Sie zum Byzantium Frachthafen Landeplatz auf Terra 2.

Verlassen Sie das Schiff und benutzen Sie den Aufzug, um nach oben zu fahren.

Gehen Sie den Weg hinunter und ein paar Treppen hinauf, um zur Musgrave Family Collection zu gelangen.

Sprechen Sie mit Nina Prescott und gehen Sie weiter nach vorne. Betreten Sie den Vorbereitungsraum auf der linken Seite der Revue-Halle und sprechen Sie mit Clarence Mostly.

Wenn Sie mit dem Gespräch fertig sind, verlassen Sie den Raum und sprechen Sie mit Tilda Coatsworth.

Folgen Sie der Markierung und benutzen Sie den Aufzug, um nach unten zu fahren. Unten treffen Sie auf die Mechanical Sentry.

Sie werden auch ein Installationsprotokoll auf dem Boden finden. Fahren Sie mit dem Aufzug nach oben, um die Trophäe zu holen.

Gehen Sie nun zurück und sprechen Sie erneut mit Clarence Mostly, um die Quest abzuschließen.

Ein Uhrwerk-Apfelimitat

Für diese Quest müssen Sie zur Hilfs-Wartungsbucht auf der Groundbreaker reisen.

Nach einem langen Gespräch mit Clarence Mostly verlassen Sie die Musgrave-Familiensammlung und begeben sich zurück zum Schiff.

Fliegen Sie mit der Groundbreaker zur Hilfswartungsbucht. Verlassen Sie das Schiff und gehen Sie den Weg hinunter.

Sie werden von Gardener Lookout abgefangen werden. Es ist besser, wenn Sie einen gewaltfreien Weg aus dem Streit finden.

Gehen Sie geradeaus, um Marion Blakeslees Wohnhaus zu betreten. Hier treffen Sie auf ein paar Kampfdrohnen und eine mechanische Wache.

Sprechen Sie mit Dr. Marion Blakeslee, um das Ziel zu erreichen.

Raumschiff-Jäger

Gehen Sie zurück zu Ihrem Schiff und begeben Sie sich zur Olympus Orbital Pharmaceutical Station auf Olympus.

Verlassen Sie das Schiff, und hier finden Sie sich gegen Freebooter Tosser, Tamed Canid, Freebooter Goalie, Freebooter 1st Back und Freebooter Hacker wieder.

Sprechen Sie mit Coach Stilley und stehlen Sie seine Credentials. Mit diesen Anmeldeinformationen erhalten Sie Zugang zu einem Raum mit einem Terminal.

Navigieren Sie durch das Terminal, um das Ortungsgerät zu deaktivieren.

Sprechen Sie mit ADA, um die Quest abzuschließen.

Der Mann im hohen Orbit

Verlassen Sie das Schiff und betreten Sie die Olympus Orbital Pharmaceutical Station.

Sie treffen auf Mechanical Sentry, Mechanical Guardian MK1, Combat Drone und Technician Mechanical.

Folgen Sie weiter der Markierung und sprechen Sie mit Dr. Jasper Low. Gehen Sie hinaus und benutzen Sie den Aufzug, um zu den Turbinensteuerungen zu gelangen.

Wenn Sie oben sind, aktivieren Sie Elektromechanische Turbine. Kurz darauf treffen Sie auf Technician Mechanical, Combat Drone, Mechanical Guardian MK1 und Mechanical Sentry.

Folgen Sie den Markierungen und ziehen Sie ein paar weitere Hebel, bevor Sie zum Terminal zurückkehren und die Turbine erfolgreich aktivieren.

Folgen Sie dem gleichen Weg und kehren Sie zu Dr. Jasper Low zurück. Sprechen Sie mit ihm, um die Quest abzuschließen.

Wir, in Spacer's Choice's Employ

Gehen Sie zurück zu Ihrem Schiff und begeben Sie sich wieder zum Gorgon Landing Pad.

Gehen Sie den Weg hinunter, bis Sie auf der rechten Seite auf einen Aufzug stoßen.

Fahren Sie hinauf und gehen Sie den Weg weiter hinunter. Auf Ihrem Weg müssen Sie gegen Marauder Plundered, Marauder Crack Shot, Marauder Berserker und Marauder Colossus kämpfen.

Betreten Sie das Human Inquiry and Auditing mit dem HIA-Passkey. Gehen Sie die Treppe hinauf und folgen Sie der Markierung.

Sie treffen auf Savage Test Subject, Hysterical Test Subject, Test Subject Drug Drone, und Marauder Plunderer, Marauder Berserker, Marauder Colossus, Marauder Drug Drone,

Folgen Sie der Markierung zum Aufzug, und fahren Sie nach oben, um die Verwaltungsebene zu erreichen.

Wenn Sie den Aufzug verlassen, gehen Sie zu der Tür ganz links.

Greifen Sie auf das Terminal zu und setzen Sie die Verriegelung der Synthese und des Manufakturzentrums außer Kraft, um die Quest abzuschließen.

Experiment Perilous

Verwenden Sie den Aural-Scanner und wählen Sie die erste Option, die angezeigt wird, um das Labor für die Anreicherung und Molekularisierung von Verbindungen zu betreten.

Auf dem Weg zum Labor müssen Sie gegen "Primal Blight", "Primal Miasma" und "Primal Contagion" kämpfen. Diese Quest findet auf Gorgon statt.

Als nächstes müssen Sie die Override-Autorisierung senden, um die Quest abzuschließen.

Auf dem Weg dorthin finden Sie Mechanical Guardian MK2, Mechanical Sentry MK2, Scrap Mechanical, Primal Blight, Primal Contagion und Primal Miasma.

Der rote Faden des Kommandos

Verlassen Sie den Raum und verlassen Sie die HIA Facility durch die Tür links. Gehen Sie zurück zum Gorgon Landing Pad.

Von dort aus nehmen Sie den Weg auf der linken Seite. Gehen Sie zum Aufzug und fahren Sie nach oben.

Gehen Sie den Weg hinunter und wenden Sie sich nach links. Sie müssen gegen Canid Charger, Canid Sentinel, Canid Sparkler, Marauder Colossus, Marauder Plunderer und Marauder Crack Shot kämpfen.

Benutzen Sie das Terminal, um die Tür zu entsiegeln und das Synthese- und Manufakturzentrum zu betreten.

Drinne müssen Sie gegen PAM, Marauder Crack Shot, Marauder Berserker, Marauder Plunderer und Marauder Colossus kämpfen.

Nach ein paar Treppen und Aufzügen erreichen Sie das Büro ganz oben. Auf dem Tisch finden Sie Olivias Journal.

Fahren Sie mit dem Aufzug nach unten und verlassen Sie das Gebäude. Gehen Sie zurück zu Ihrem Schiff und sprechen Sie mit Wilhelmina Ambrose, um die Quest abzuschließen.

Ambrose-Kreuzung

Bleiben Sie auf dem Gorgon Landing Pad, gehen Sie den gleichen Weg hinunter und den Aufzug hinauf. Sie müssen nicht unbedingt gegen alle Gegner kämpfen, denen Sie begegnen.

Gehen Sie zurück zum Synthese- und Manufakturzentrum.

Dort treffen Sie auf mehrere Freebooter, die stärker sind als die, mit denen Sie bisher gekämpft haben.

Gehen Sie weiter die Treppe hinunter. Sie werden auch auf eine medizinische Drohne treffen.

Nehmen Sie den Aufzug und fahren Sie nach unten. Unten treffen Sie auf Olivia Ambrose.

Suchen Sie danach das Bedienfeld, um das NDA-Protokoll zu aktivieren und den Adrena-Time Synthesizer wieder mit Strom zu versorgen.

Gehen Sie zurück zu Ihrem Schiff und fahren Sie zum Ambrose-Anwesen. Gehen Sie zurück zum Herrenhaus und treffen Sie Wilhelmina Ambrose, um die Quest abzuschließen und das Ende des Peril on Gorgon-DLCs zu markieren.