

# GUÍA DEL GAMER

RAINBOW SIX  
EXTRACTION  
EDITION

la necesidad de saber lo que no sabías que necesitabas



# ¿QUÉ ES?

## INTRODUCCIÓN



*Rainbow Six Extraction*, de Tom Clancy, anteriormente conocido como Quarantine, es un juego táctico de disparos (shooter) online y de múltiples jugadores, desarrollado por Ubisoft Montreal y publicado por Ubisoft. Derivado de *Rainbow Six Siege*, *Extraction* es un juego cooperativo de múltiples jugadores, en el que los jugadores deben cooperar para combatir y derrotar a alienígenas en forma de parásitos llamados Archæans.



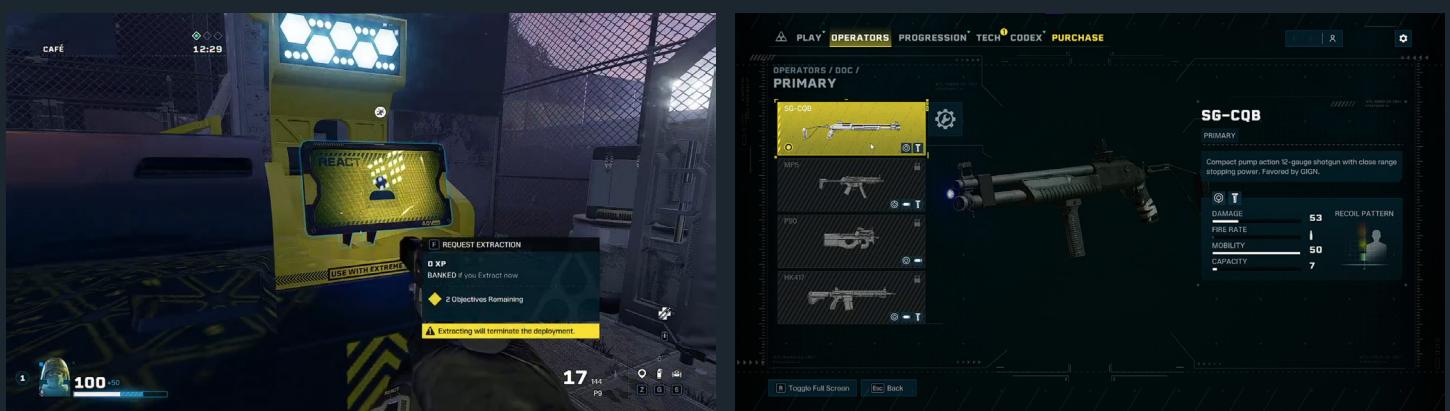
Aunque comparte la misma base de *Siege*, *Extraction* es marcadamente diferente del popular shooter PvP de Ubisoft. Requiere tener un enfoque táctico. Ir disparando intensamente a diestro y siniestro terminará casi siempre con la eliminación de un equipo.

# ANALIZAR LOS CONCEPTOS BÁSICOS

*Extraction* sitúa su entorno en un futuro cercano. Parásitos alienígenas llamados Archæans se han apoderado de determinados lugares en todo el mundo. Es tarea de los jugadores, generalmente en grupos de tres, adentrarse en estas zonas infestadas de alienígenas para completar una variedad de misiones.

La amenaza alienígena no se disipa fácilmente con ráfagas de balas. En su lugar, el REACT (equipo de análisis exógeno y contención Arco Iris) debe lograr diferentes objetivos para aprender a eliminar permanentemente a los Achaeans.

El sigilo es la clave. Te superarán en número y serás relativamente débil; con unos pocos ataques te dejarán incapacitado. Y solo dispondrás de una cantidad limitada de cajas de munición.





## Objetivos

*Extraction* consiste en completar diferentes objetivos a lo largo de diversos mapas. Cada mapa está dividido en tres Zonas, cada una de las cuales tienes sus propios objetivos específicos que deben lograrse. Estos abarcan desde la eliminación de un cierto número de Archæans hasta el rescate de un operador desaparecido. Para poder proclamar la victoria final, tendrás que completar cada objetivo. Dicho eso, es posible abandonar una misión sin completar uno o todos los objetivos del mapa.

Las incursiones (sesiones del juego) comienzan contigo y potencialmente otros dos jugadores que personalizan tu equipamiento. Elegirás tus armas, artíluguos y lo demás una vez que se te muestren los tres objetivos de la misión. Una vez que eso esté resuelto, volarás hasta el mapa infestado de Archæans para comenzar la primera misión. Cada objetivo está cronometrado y situado en su propia sección del mapa. Dicho eso, atravesar corriendo cualquier zona hará que tú y tu equipo seáis aplastados.

Si logras tener éxito, se te pedirá que te dirijas a una zona de descontaminación (básicamente, una sala segura) para reagruparte antes de entrar en la siguiente parte del mapa para abordar la siguiente misión. Esto continúa hasta que llegues a la misión final, que termina cuando eres extraído de la Zona. Si no tienes éxito o consideras que la amenaza actual es demasiado difícil de contrarrestar, puedes optar por dirigirte a una de las Zonas de Extracción antes de lo previsto para esperar a que te recojan. Esto puede hacerse en cualquier punto o sección del mapa para alejarte de la horda, para evacuar después de sobrevivir apenas a un encuentro, etc.

Tus recompensas: puntos de experiencia, desbloqueo de artículos y más estarán basados en cuántas misiones y objetivos secundarios (eliminación de enemigos, asistencia a compañeros de equipo) fueron completados antes de abandonar el mapa.



## Operadores

Los *operadores* de *Extraction* se obtienen en *Siege*. Hay 18 en total, y cada uno está equipado con sus propias armas y habilidades/elementos especiales. Elegir el correcto para la misión no es una tarea simple. Si bien todos son útiles por su propio peso, especialmente después de pasar al siguiente nivel, ninguno de ellos será capaz de sobrevivir mucho tiempo si está constantemente en el campo de batalla.

*Extraction* utiliza una mecánica continua basada en la salud, que determina si un Operador es apto para su función. Digamos que has usado al operador Jäger en una incursión y que ha sido malherido. Podrías haber usado algunos recursos de salud para curarle lo suficiente como para que complete cada objetivo, pero debido a que esos recursos solo proporcionan una fortaleza temporal, él seguirá herido cuando regrese al centro de operaciones de REACT. La única forma de curar sus heridas completamente es si se queda al margen durante algunos asaltos; la cantidad de salud que Jäger recibe está determinada por lo bien que lo hagas en cada incursión subsiguiente.

Eso se aplica incluso más a Operadores desaparecidos. Si fracasas completamente en una misión, serán desaparecidos en combate hasta que los rescates. Si también fracasas en eso, serán desaparecidos en combate durante varias misiones y perderás Puntos de experiencia (XP). La única forma de prevenir eso es rotando a los Operadores con frecuencia y/o hacer que lleguen al nivel 10, donde ya no podrán perder XP.

Esta es una lista de los Operadores disponibles actualmente en *Extraction*, en el orden en que aparecen o son desbloqueados:

- Doc: El médico residente, Doc, es capaz de curar a los jugadores y/o revivirse a sí mismo y a otros con su Pistola curativa.
- Ela: Ela porta minas adhesivas de proximidad que merman las capacidades de los enemigos.
- Pulso: Pulso tiene todo que ver con detección. Utilizando el sensor cardíaco HB-7, puede determinar con precisión la ubicación de los Archæan, los NPC y los operadores a través de paredes.
- Alibi: La capacidad de atracción de Alibi, que puede alejar a los enemigos con engaño, es siempre útil en un combate.



- **Finka:** Finka utiliza nanobots para fortalecerse temporalmente a sí misma y a otros, mejorando sus posibilidades de sobrevivir a un encuentro determinado. Su fortalecimiento incluso podrá revivir a compañeros de equipo abatidos.
- **Hibana:** Con Hibana se trata de sus granadas adhesivas, ya que son excelentes para producir daños atravesando armaduras.
- **Lion:** Lion es similar a Pulse en que puede detectar enemigos a través de paredes. La diferencia está en que la capacidad de Lion, una vez activada, envía una onda constante que detecta a todos los enemigos que se mueven en una zona; los enemigos que no se mueven no aparecerán.
- **Sledge:** Como su nombre sugiere, Sledge porta un mazo (sledge hammer) que merma a los enemigos y destruye paredes.
- **Vigil:** Vigil es el fantasma del equipo. Su artefacto de camuflaje lo hace temporalmente indetectable para todos los enemigos cercanos.
- **IQ:** IQ utiliza su detector electrónico para localizar equipo de REACT (munición, salud, recambios de gadgets, etc.) a través de obstáculos.
- **Jäger:** Jäger usa un cañón de torre automático para disparar a los enemigos e interceptar proyectiles que se aproximan.
- **Rook:** A Rook le gusta jugar a la defensiva. Las placas de su armadura, una vez elegida, le dan a él y a sus compañeros de equipo estadísticas defensivas adicionales e impiden que sea noqueado; los jugadores serán abatidos cuando lleven armadura, incluso si han sido abatidos varias veces antes.
- **Fuze:** Fuze puede desplegar cargas explosivas sobre superficies. Una vez activado, enviará granadas de racimo a los enemigos que esperan al otro lado.
- **Smoke:** Smoke no usa las granadas de humo normales de *Extraction*. En vez de eso, las suyas son detonadas a distancia para producir daños a los enemigos situados en la nube de humo.
- **Tachanka:** Tachanka puede desplegar una LMG (ametralladora ligera) montada, que cualquiera del equipo puede usar durante un combate.
- **Capitão:** Capitão usa una ballesta que dispara flechas que producen una pantalla de humo o que están envenenadas.
- **Gridlock:** Gridlock usa trampas que ralentizan y dañan a los enemigos.
- **Nomad:** Nomad utiliza minas de proximidad que pueden despejar peligros del entorno, además de alejar violentamente a los enemigos.

*Extraction* presenta una variedad de enemigos Archæan. Desde los Grunts de movimiento rápido hasta los desmañados y torpes Smashers, cada uno de ellos utiliza diferentes tácticas para obstaculizar tu progreso. Con 13 variaciones contra las que combatir, el trabajo de tus operadores se verá forzado a tratar con ellos. Y eso es antes de tener en cuenta las mutaciones cambiantes de comportamiento y habilidad que se observan en dificultades mayores.

Lo que hace que sea difícil enfrentarse a los Archæan, aparte de sus números apabullantes, es la biopelícula (llamada Sprawl) que dejan cuando son eliminados. La película Srawl ralentiza tu movimiento y hace que sea más fácil ser abrumado por enjambres de enemigos. La mejor defensa es matar enemigos Archæan con sigilo, utilizando el ataque tumultuoso cerca de un enemigo que no está en alerta, o disparando a los puntos débiles resplandecientes en alguna parte de sus cuerpos.



Estos son los 13 enemigos Archæan y sus estados básicos:

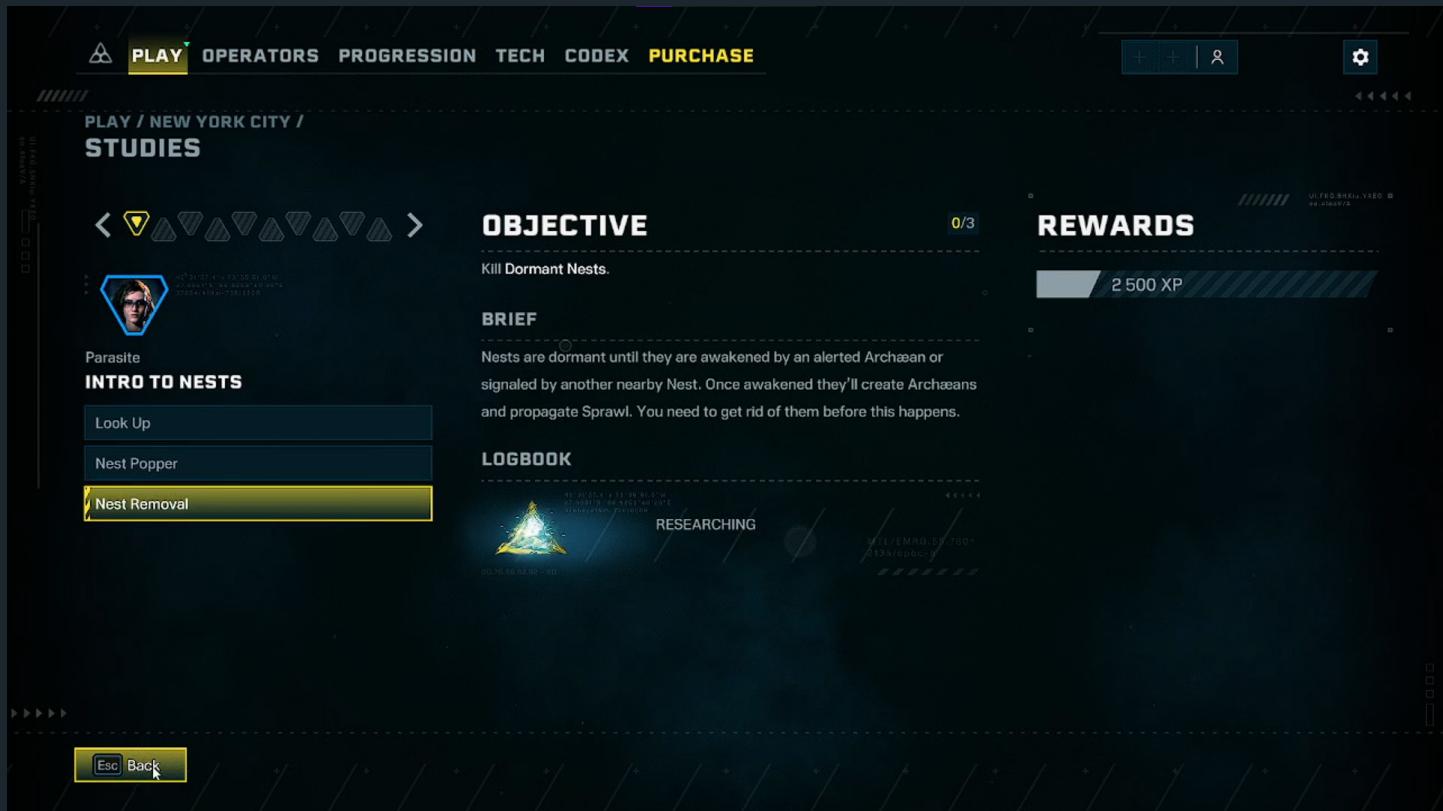
- Grunts: Estos enemigos humanoides de movimiento rápido componen el grueso del ejército de Archæans. Son fáciles de abatir pero letales cuando están en grupo. Asegúrate de eliminarlos antes de que convoquen a otros; su punto débil es la cabeza, apunta ahí.
- Spiker: Los Spikers son similares a los Grunts en aspecto. Tienen una piel más dura y la habilidad de disparar púas u objetos punzantes desde sus brazos, lo que los convierte en una amenaza a larga distancia. Los disparos a la cabeza son lo que mejor funciona.
- Bloater: Estas bolsas de gas deambulan por la zona, simplemente esperando a explotar cerca del jugador confiado y cegándole con gas tóxico. Disparándoles por la espalda detonarán a lo lejos, mientras que los disparos al resto del cuerpo solamente los dejarán inconscientes; mientras no exploten de forma voluntaria, no liberarán Sprawl.
- Breacher: Los Breachers son similares a los Bloaters. La única diferencia está en que cuando explotan lo hacen con más violencia y es más probable que eliminan tanto a jugadores como a Archæans.
- Sower: Probablemente uno de los enemigos más molestos con los que lidiar, el Sower. Este enemigo acorazado oculta su punto débil (su abdomen) reptando con sus cuatro extremidades. Espera a que se ponga erguido, generalmente después de cargar contra ti, para impactar en sus puntos débiles.



- **Rooters:** Los Rooters son los Spikers de la familia Sower. Al respecto, tienen un aspecto similar a los Sowers pero envían púas a través del grupo para inmovilizar a los jugadores. Dispáralos a cualquier parte que puedas, preferiblemente la cabeza.
- **Lurkers:** Los Lurkers son una pandilla realmente difícil. No solo pueden hacerse invisibles ellos mismos y hacer invisibles a otros Archæans, puede ser difícil matarlos. La zona grande donde debería estar su cabeza es su punto débil.
- **Smasher:** Los Smashers son como tanques. No se debe juguetear con ellos debido a sus cuerpos cubiertos de armadura. Asegúrate de apuntar a su punto débil (ubicado en su espalda) siempre que sea posible. Incluso mejor, lanza una granada de aturdimiento o de gas para matarlos sigilosamente o apuñalándolos por la espalda.
- **Tormentor:** El Tormentor puede ser difícil de matar. Utilizará el Sprawl para moverse rápidamente por el entorno y disparar proyectiles en tu dirección. Limita su movimiento destruyendo la biopelícula (usando los ataques cuerpo a cuerpo o disparándole) y concentra todos tus disparos en ellos hasta que mueran.
- **Apex:** Este Archæan no solo puede moverse como el Tormentor (a través del Sprawl), también puede convocar a otros enemigos para que luchen por él. Como prioridad, debes asegurarte de abatirlo antes de que te destruyan.

Hay otros Archæans llamados Proteans. Estos enemigos se parecen a los operadores de REACT e imitan las habilidades de estos con resultados devastadores. El Smoke Protean, por ejemplo, utiliza un ataque con armas similares a escopetas y gas venenoso. El Alibi Protean puede crear clones de sí mismo, mientras que el Sledge Protean, con armadura, utiliza ataques cuerpo a cuerpo. Combatir contra estos enemigos no es un asunto simple.

*Extraction* tiene otras amenazas, más allá de los Archæans. La mayoría funcionan como trampas medioambientales (esporas cegadoras, minas de Sprawl, etc.) y se eliminan con unas cuantas balas.



## Nests

Los Nests son nodos que engendran continuamente Archæans cuando están en alerta. También crean Sprawl, lo que dificulta poder moverse a su alrededor. Los Nests pueden ser eliminados utilizando el ataque silencioso cuerpo a cuerpo (incluyendo disparos con un arma con silenciador) para evitar esto. Con algunos disparos se les puede poner fuera de circulación, también cuando están en alerta.

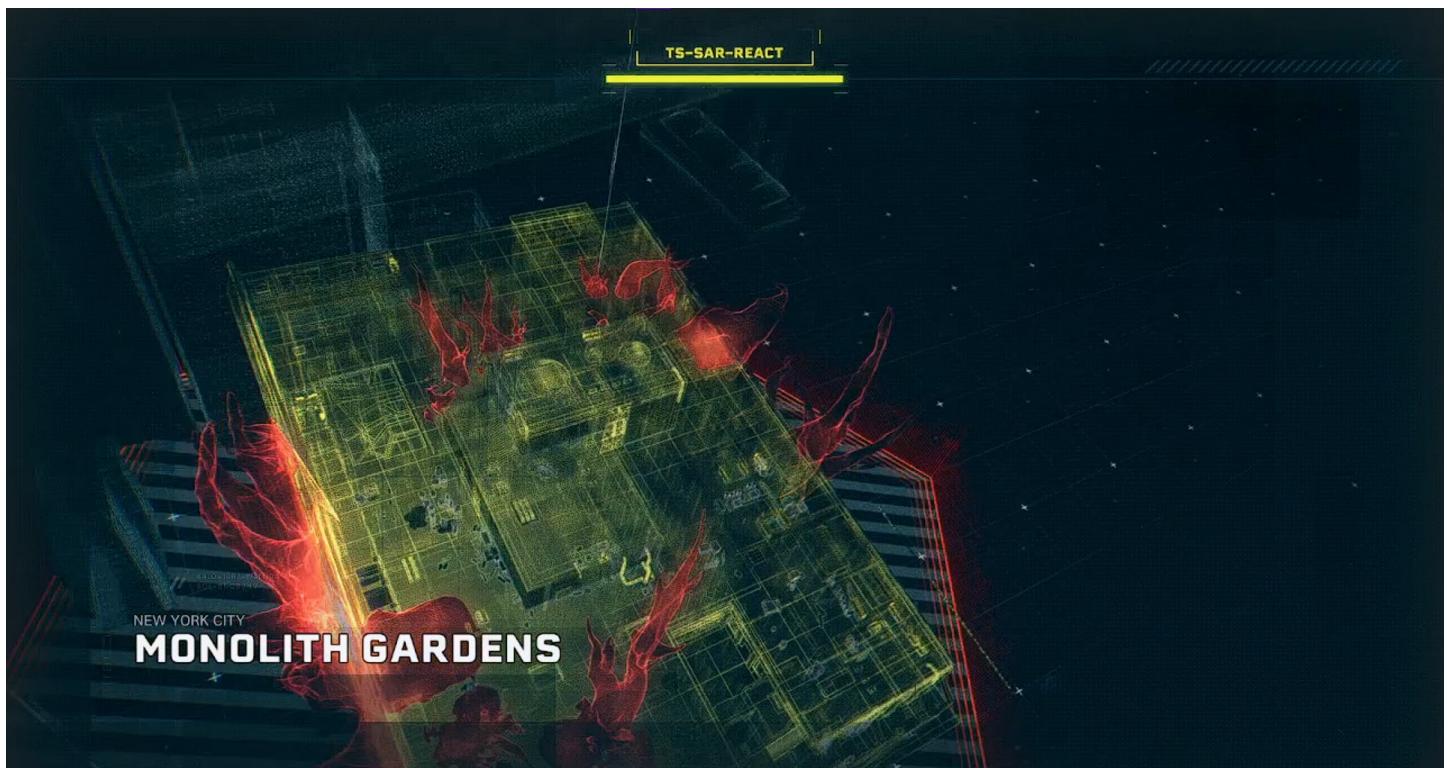
## Mapas

*Extraction* presenta 12 mapas diferentes para que los jugadores los exploren. El diseño de cada ubicación continúa siendo el mismo. Sin embargo, la posición de elementos, objetivos, enemigos y peligros es aleatoria; no hay un "enfoque correcto" que haya que aprender con cada mapa.

## Progreso

El progreso en *Extraction* está vinculado a dos categorías por separado. Una trata de la asignación de niveles básicos a tus operadores al completar misiones y tener un buen desempeño en el campo. La otra está ligada con objetivos específicos de mapa llamados Estudios. Son básicos por naturaleza (localizar a un cierto tipo de enemigo, usar tu arma secundaria, etc.) pero proporcionan los puntos de experiencia (XP) necesarios.

La única forma de desbloquear nuevos mapas, operadores y elementos, es subir de nivel a tus Operadores y completar Estudios. Eso significa que no deberías concentrarte solamente en uno o dos personajes, de lo contrario no podrás lograr ciertos hitos lo más rápido posible.



Los mapas de *Extraction* están bien diseñados. Son similares en cuanto a estética pero varían en tamaño y alcance. Todos ellos contienen sus propios desafíos.

*Extraction* presenta cuatro grupos de mapas. Cada grupo (Nueva York, San Francisco, Alaska y Truth o Consequence) contiene tres mapas que están ubicados en una parte específica del mundo. La ciudad de Nueva York, por ejemplo, ofrece Monolith Gardens (Hotel), Liberty Island y una comisaría de policía. Se desbloquean después de alcanzar ciertos grados (una representación de tu progreso, compuesto de niveles de operador y el número de estudios/objetivos secundarios completados).

Si bien sus diseños son siempre los mismos, los objetivos de la misión, los enemigos y los recursos por Zona se generan de forma aleatoria. La naturaleza aleatoria de los mapas de *Extraction* hace que sean difíciles de describir. Ir de A a B será siempre diferente gracias a los cambios de zonas clave; el bar siempre estará en el piso inferior del hotel, pero la misión que te han encargado completar puede llevar a tu grupo en una dirección diferente. También contienen diferentes parámetros de dificultad predeterminados, que alteran la forma en que uno abordaría un objetivo determinado.

Estos niveles de dificultad son los siguientes:

- Moderada: La dificultad básica de *Extraction*. Apropriado para Operador de niveles 1-3. Solo aparecen Archæans de bajo nivel.
- Cautelosa: Apropriado para Operador de niveles 3-5. Archæans de bajo nivel con un 50 % de riesgo de mutaciones: elementos extra que hacen que los Archæans, y el entorno, sean más letales debido a nuevas habilidades o incentivos.
- Severa: Apropriado para Operador de niveles 6-8. Archæans de alto nivel con un 75 % de riesgo de mutaciones.
- Crítica: Apropriado para Operador de niveles 8-10. Archæans de alto nivel con un 100 % de riesgo de mutaciones.



## Ciudad de Nueva York

Al inicio de *Extraction*, solo tendrás acceso a los mapas de la ciudad de Nueva York. Esto es algo bueno teniendo en cuenta que presentan diseños de interiores y exteriores sólidos. Ninguno de ellos es realmente grande; sin embargo, son lo suficientemente complejos como para que los jugadores vean a lo que posiblemente se enfrentarán en mapas posteriores.

Los mapas de Nueva York tienen habitualmente forma de cuadrado o rectángulo, con escaleras subiendo y bajando. Hay gran cantidad de habitaciones y zonas de tránsito cerradas con postigos. Se cree que esto facilita correr por los bordillos y disparar; a los nuevos jugadores se les hace pausar de vez en cuando antes de entrar en una zona nueva. Liberty Island comienza con un diseño abierto, pero se hace más cerrado a medida que entras en el mapa.

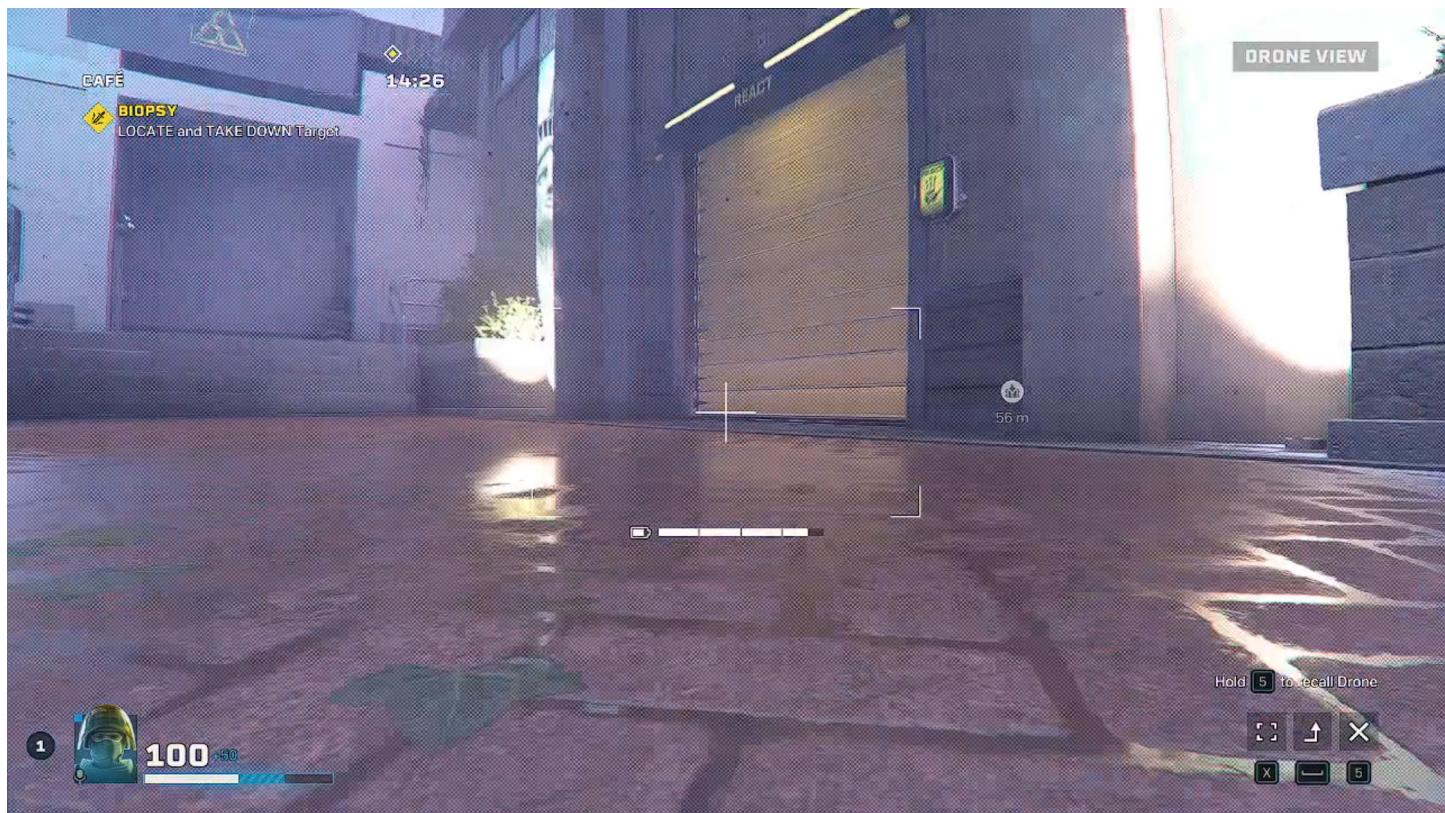
El diseño en forma de caja, múltiples puertas y zonas de tamaño medio, facilita avanzar a pasos. No te verás en la situación de estar perdido o tener dificultades para salir de una sección antes de que el temporizador de la misión llegue a cero. Debido a esto, los mapas de Nueva York son el lugar perfecto para coger el tranquillo. Prueba los diferentes dispositivos de detección de REACT. Aprende cómo los primeros enemigos se mueven. Sé sigiloso. Y recuerda que, antes de entrar en una nueva habitación, debes examinar el suelo, las paredes y los techos por si hubiera Nests (los brotes palpitantes que, cuando se alertan, engendran enemigos continuamente).

## San Francisco

Los mapas de San Francisco se desbloquean en la escala 4, y dan acceso a los mapas de Tenderloin, Enterprise Space Foundation, Apollo Casino y Resort. Son los mapas más pequeños del juego, que te presentan tu primer desafío real.

Cada uno de los mapas de San Francisco es pequeño, pero está repleto de Archæans. Vas a tener que hacer las cosas con lentitud, eliminando tantos Nests como sea posible antes de completar la misión. Examina cada esquina para asegurarte de no toparte con un enemigo antes de estar preparado. Las herramientas de detección de REACT, como la Recon Drone, sin duda serán útiles.

Debido a sus pequeñas dimensiones y al gran número de Archæans, los mapas de San Francisco hacen que sea fácil alertar accidentalmente a varios enemigos a la vez. Por eso deberías eliminar tantos Nests como puedas antes de eso. De lo contrario, la amenaza potencial de ser aplastado en minutos se dispara.



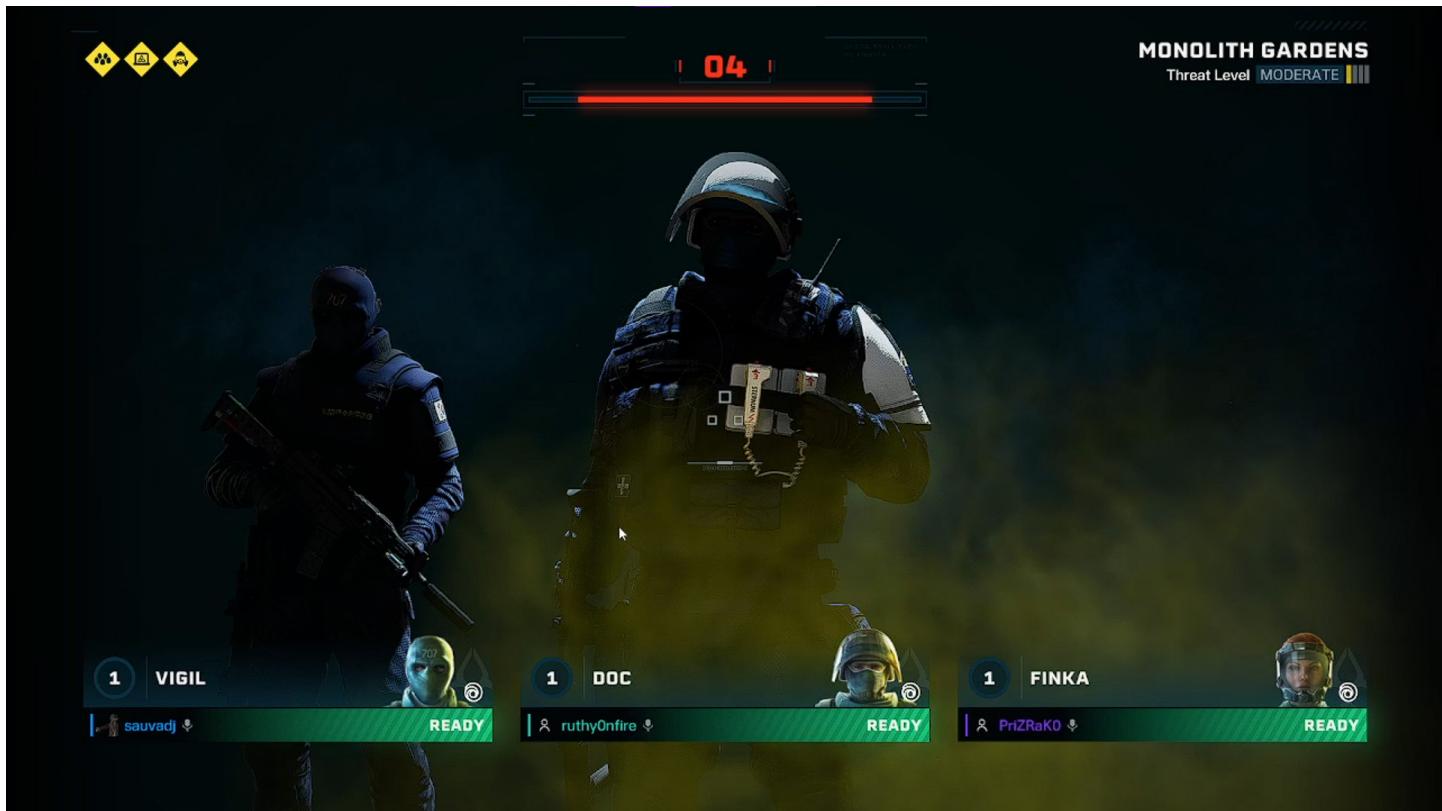
## Alaska

Alaska es lo opuesto de San Francisco. Se desbloquea en la escala 7; este grupo de mapas es grande, con amplio espacio entre zonas importantes. Esto no hace necesariamente que sean más fáciles de recorrer. El espacio abierto permite que haya nuevas amenazas de Archæans, específicamente el Smasher.

Las grandes zonas del exterior conducen a grandes zonas del interior. Amplios vestíbulos y cosas por el estilo, que permiten al Smasher, sólido como un tanque, moverse con libertad. Aparecerán nuevos enemigos como estos cuando llegues a la configuración de dificultad severa. También hay presentes mutaciones más fuertes (como el Sprawl con base de ácido). Para continuar en el juego, realmente vas a tener que utilizar nueva tecnología de REACT.

Asegúrate de traer algunas granadas de aturdimiento. Podrán conmocionar a los enemigos, incluido Smasher, lo que te permitirán matarlos con sigilo, incluso después de haber sido detectado. Las barricadas de campo (Field Walls) son excelentes contra los Archæans que disparan proyectiles. El dron de reconocimiento XL (XL Recon Drone) ayudará a detectar enemigos desde lejos. Haz lo que puedas para anticiparte a cualquier amenaza potencial.

Con los mapas de tamaño grande, no alertarás a demasiados Archæans a la vez si te ven (a menos que haya Nests cerca) ni te verás fácilmente acorralado en una esquina. Sin embargo, no te conviene juguetear con los enemigos grandes y fuertes. Asegúrate de revisar a fondo cada zona antes de dirigirte hacia un objetivo.



### Truth or Consequences

Truth or Consequences contiene los mapas más grandes de *Extraction*. Vas a tener que moverte a un ritmo rápido si tienes la intención de conquistar estos entornos mortíferos. Achicando fácilmente a los otros, te puede llevar varios minutos de exploración localizar tu objetivo. Y, por supuesto, los Archæans estarán posicionados en varios puntos de bloqueo a lo largo del recorrido. No te interesa precipitarte hacia ellos. Pero hacerlo lentamente no es recomendable. No hasta que de algún modo hayas memorizado cada diseño del mapa.

Debes traer dispositivos de detección de REACT. Yo recomendaría varios drones de reconocimiento XL, no solo para localizar enemigos sino para buscar simultáneamente varias áreas a la vez. Localizar tempranamente el objetivo es la clave. Debes estar alerta ante cualquier trampa mientras avanzas. Habrá presencia de Archæans de los más fuertes y mutaciones que cambian el juego. Evítalos. En serio, no trates de enfrentarte a enemigos si puedes. Vas a necesitar tus balas.

Hagas lo que hagas, no entres en pánico. Es fácil perderse, especialmente cuando se navega a través de la Presa. No te interesa toparte accidentalmente con una nueva amenaza mientras tratas de escapar de otra. Si todo lo demás falla, no temas dirigirte a la Zona de Extracción. ¡Vive para combatir otro día y todo eso!

# CONSEJOS Y TRUCOS



Si has jugado a juegos R6 anteriores, no debe sorprenderte que *Extraction* pueda ser difícil. Para derrotar y expulsar a las hordas de Archaeans y sobrevivir a esta invasión extraterrestre, tendrás que estar preparado.

## Elije minuciosamente a tus Operadores

La composición del equipo es algo crucial en *Extraction*. Cuando selecciones a tus Operadores, te recomendamos encarecidamente que debatas sobre una estrategia con tu equipo. Los Operadores tienden a ocupar ciertos roles, así que usar una variedad de roles en tu equipo garantizará que estés preparado para cualquier cosa. Por ejemplo, Tachanka, Jager y Ela son excelentes Operadores defensivos, con diversas torretas y minas que pueden desplegar para defender objetivos mientras las hordas de Archaeans atacan. Tener a uno de estos en tu equipo es crítico para determinados objetivos, pero un equipo que se componga de solo estos Operadores puede meterse rápidamente en dificultades.

## Evita las esporas y las minas

Cuando estés explorando en *Extraction*, examina siempre las paredes y los techos por si hubiera alguna trampa alienígena. Aparecerán esporas, minas y fango sobre diversas superficies, listas para cegar, aturdir, dañar y matar a cualquier Operador que camine en su cercanía. En *Extraction*, una mala decisión de esprintar a través de una habitación podría ser todo lo que se necesita para activar algunas trampas, lo que aturdirá a tu equipo y alertará a los Archaeans que se encuentren en la zona. Con seguridad, esto causa caos y hace que algunos Operadores se conviertan en desparecidos en combate (MIA), lo que supone un traspies importante para tu progreso.

## Detecta enemigos a través de las paredes

Si te gusta la idea de visión de rayos X, utiliza la luz UV que va conectada a cada arma de fuego en *Extraction*. Si apuntas la luz UV a una pared franqueable cercana, verás directamente a través y detectarás a cualquier enemigo que se encuentre al otro lado. Es una forma fácil de saber qué te espera en la siguiente habitación y te permite utilizar una táctica de «breach-and-clear» (destruir y despejar), que consiste en unos pocos disparos a la cabeza y muy poco ruido.

## Puedes matar sigilosamente a los Breachers y Bloaters.

El sigilo es la clave en *Extraction*, pero los Breachers y Bloaters harán que el final sea explosivo. Si ves que alguno de estos viene hacia ti, no entres en pánico. Si disparas a diestro y siniestro, vas a impactar en ese gran saco bomba explosivo y causarás una explosión muy ruidosa y dolorosa. En vez de eso, tenemos formas diferentes de abatir a los Breachers y Bloaters sin hacer nada de ruido.

## Utiliza tu mapa para encontrar las cajas de suministros y los objetivos

Con frecuencia, elimino a todos los enemigos y luego vago sin rumbo fijo en busca de un objetivo mientras el cronómetro avanza de forma inquietante. Si te encuentras dando vueltas en círculos en *Extraction*, abre tu mapa utilizando la tecla TAB. Te mostrará todas las habitaciones en la subzona actual, mientras que también te resaltará cuántas cajas de suministros están ocultas en la zona cercana. Si estás desesperado por un aumento extra de salud o más munición, usar tu mapa es una forma fácil de saber si vas a encontrar las cosas que deseas en la subzona actual, o si vas a tener que explorar más a fondo en el caos y confiar en que te lleguen suministros.



# CONCLUSIÓN

Deberías estar listo para entrar en *Extraction* y derrotar y expulsar a los Archaeans, pero no seas engreído. Con un error podrías alertar a hordas de Archaeans y hacer que todo tu equipo se convierta en desaparecidos en combate, con lo que perderás muchos XP y algunos de tus mejores Operadores.