

PRZEWODNIK GRACZA

RAINBOW SIX
EXTRACTION
EDYCJA



potrzeba wiedzy, którą w sobie odkrywasz

O CO TU CHODZI?



Gra *Tom Clancy's Rainbow Six Extraction*, znana też jako *Quarantine*, to taktyczna strzelanka online dla wielu graczy, opracowana przez Ubisoft Montreal i wydana przez Ubisoft. *Extraction*, spin-off gry *Rainbow Six Siege*, oferuje możliwość współpracy między wieloma graczami – ich zadaniem jest zwalczanie i pokonanie pasożytniczych obcych zwanych archaikami.



Podstawy są takie same jak w przypadku *Siege*, jednak *Extraction* różni się zauważalnie od popularnej strzelanki PvP z Ubisoft – od graczy wymaga się tu taktycznego podejścia, ponieważ nacieranie na wroga z impetem niemal zawsze kończy się wyeliminowaniem całego zespołu.

PODSTAWY

Akcja *Extraction* rozgrywa się w bliskiej przyszłości. Pasożytniczy obcy zwani archaikami przejęli kontrolę nad niektórymi zakątkami świata. Gracze, zwykle w trzyosobowych grupach, muszą udać się do tych regionów i ukończyć wiele różnych misji.

Zagrożenia stwarzanego przez obcych nie można tak po prostu odeprzeć gradem kul. Zamiast tego grupa REACT (Rainbow Exogenous Analysis and Containment Team) musi najpierw osiągnąć kilka celów, zanim będzie mogła na zawsze pozbyć się archaików.

Kluczem jest podstęp. Wróg ma nad graczami znaczną przewagę – zwykle wystarcza kilka uderzeń, aby obezwładnić cały zespół. Co więcej, przedmioty takie jak amunicja są ograniczone.



Mechanika gry



Cele

Extraction wymaga od gracza osiągnięcia różnorodnych celów na różnych mapach. Każda mapa jest podzielona na trzy obszary, a na każdym z nich gracz osiąga konkretne cele. Może to być konieczność wyeliminowania pewnej liczby elitarnych archaików lub uratowanie zaginionego operatora. Aby odnieść ostateczne zwycięstwo, gracz musi osiągnąć wszystkie cele. Trzeba jednak pamiętać, że istnieje możliwość opuszczenia misji bez osiągnięcia jednego lub wszystkich celów w obrębie danej mapy.

Wtargnięcie (sesja gry) rozpoczyna się w chwili, gdy gracz (potencjalnie wraz z dwoma innymi graczami) przystępuje do personalizacji swojego wyposażenia. Po przedstawieniu trzech celów misji można wybrać broń, gadżety i nie tylko. Następnie gracz przenosi się na teren opanowany przez archaiki, gdzie rozpoczyna się pierwsza misja. Każda misja ma limit czasowy i przebiega w konkretnym obszarze mapy. Mając to na uwadze, trzeba pamiętać, że każdy obszar powoduje u członków zespołu ogromne przeciążenie.

Jeśli misja się powiedzie, zespół przechodzi do strefy dekontaminacji (czyli tak naprawdę do bezpiecznego pomieszczenia), gdzie może się przegrupować i przygotować do następnej misji, która rozegra się w innej części mapy. Dzieje się tak aż do ostatniej misji, po ukończeniu której zespół zostaje przeniesiony z obszaru. W razie niepowodzenia lub stwierdzenia, że aktualne zagrożenie przekracza możliwości zespołu, gracz może wcześniej udać się do jednej ze stref wycofania z terenu wroga i poczekać na odbiór. Decyzję można podjąć w dowolnym punkcie/obszarze mapy, aby uciec przed hordą lub ratować się, jeśli zespół ledwo przetrwał spotkanie z obcymi.

Nagrody – punkty doświadczenia, odblokowane przedmioty i nie tylko – przyznawane są w zależności od liczby ukończonych misji i osiągniętych podcelów (zabicie wrogów, pomoc członkom zespołu) przed opuszczeniem mapy.



Operatorzy

W *Extraction* operatorzy są przeniesieni prosto z *Siege*. Jest ich łącznie 18, a każdy posiada własną broń i specjalne zdolności/przedmioty. Wybór operatora, który poradzi sobie z zadaniem, nie jest prosty. Każdy z nich może być użyteczny, zwłaszcza po przejściu na wyższy poziom, jednak żaden nie przetrwa przez długi czas, jeśli bez przerwy będzie w terenie.

Extraction wykorzystuje stały mechanizm punktów zdrowia, który określa przydatność operatora do wykonania danego zadania. Powiedzmy, że podczas wtargnięcia gracz steruje operatorem Jägerem, który doznał poważnych obrażeń. Gracz może użyć kilku uzdrawiających przedmiotów, które sprawią, że operator będzie w stanie osiągnąć każdy cel. Przedmioty te zapewniają jednak tylko tymczasowe wzmocnienie, więc po powrocie do bazy REACT operator nadać będzie zraniony. Całkowite uzdrowienie możliwe jest tylko wtedy, jeśli Jäger nie weźmie udziału w kilku rundach gry; liczba odzyskanych punktów zdrowia będzie zależeć od powodzenia podczas każdego kolejnego wtargnięcia.

W przypadku zaginionych operatorów zasada ta ulega podwojeniu. Całkowite niepowodzenie oznacza, że operator będzie zaginiony w akcji aż do uratowania. Jeśli misja ratunkowa się nie powiedzie, operator będzie zaginiony w akcji na czas wielu misji i straci punkty doświadczenia. Takiemu rozwojowi wydarzeń można zapobiec wyłącznie poprzez częstą zmianę operatorów lub przejście na poziom 10, na którym nie tracą już punktów doświadczenia.

Poniżej znajduje się lista operatorów aktualnie dostępnych w *Extraction*, uszeregowanych w kolejności pojawiania się / odblokowywania:

- Doc: Lekarz rezydent, który leczy członków zespołu lub wskrzesza siebie i innych za pomocą Pistoletu Zdrowia.
- Ela: Zakłada kleiste miny zbliżeniowe, które ogłuszają wrogów.
- Pulse: Mistrz detekcji. Za pomocą czujnika sercowego HB-7 jest w stanie określić poprzez ściany dokładne położenie archaików, czekających na ratunek bohaterów niezależnych i operatorów.
- Alibi: Posiada zdolność wabienia przeciwników, która świetnie sprawdza się w boju.

UPDATES

OPERATORS
FINKA is inactive



Close

- Finka: Dzięki posiadanym nanorobotom może tymczasowo wzmocnić siebie i innych, a także zwiększyć ich szanse na przetrwanie spotkania z wrogiem. Jej wzmocnienia potrafią nawet wskrzesić powalonych członków zespołu.
- Hibana: Dysponuje kleistymi granatami, które zadają precyzyjne obrażenia poprzez pancerze.
- Lion: Podobnie jak Pulse jest w stanie wykryć wroga przez ścianę. Różnica między nimi polega na tym, że po aktywacji zdolności Lion wysyła stałą falę, która wykrywa wszystkich poruszających się na danym obszarze wrogów; nieruchomi przeciwnicy nie zostaną wykryci.
- Sledge: Dzierży młot dwuręczny, który ogłusza wrogów i niszczy ściany.
- Vigil: Duch zespołu posługujący się urządzeniem maskującym, które zapewnia mu tymczasową niewykrywalność w otoczeniu pobliskich wrogów.
- IQ: Dzięki elektronicznym detektorom może lokalizować wyposażenie potrzebne grupie REACT, takie amunicja lub nowe gadżety, i to pomimo przeszkód.
- Jäger: Korzysta z automatycznej wieżyczki, która ostrzeliwuje wrogów i przechwytuje nadlatujące pociski.
- Rook: Jego rolą jest obrona. Zbiera elementy pancerza, które zapewniają mu i innym członkom zespołu dodatkowe punkty defensywne i zapobiegają nokautom; gracze noszący pancerz zostaną jedynie powaleni na ziemię, nawet jeśli wcześniej byli wielokrotnie powaleni.
- Fuze: Zakłada ładunki wybuchowe na różnych powierzchniach. Po aktywacji na wroga znajdującego się po drugiej stronie wystrzeliwana jest zbitka granatów.
- Smoke: Nie używa zwykłych, dostępnych w *Extraction* granatów dymnych. Zamiast nich ma do dyspozycji zdalnie detonowane ładunki, które zadają obrażenia przeciwnikom stojącym w chmurze gazu.
- Tachanka: Montuje lekki karabin maszynowy, z którego podczas walki mogą korzystać wszyscy członkowie zespołu.
- Capitão: Dysponuje kuszą, która wystrzeliwuje bełty z zasłoną dymną lub jadem.
- Gridlock: Zakłada pułapki, które spowalniają przeciwników i zadają im obrażenia.
- Nomad: Zakłada miny zbliżeniowe, które eliminują środowiskowe zagrożenia i gwałtownie odpychają wrogów.

Archaiki

W *Extraction* pojawia się wiele różnych kategorii archaików. Każda grupa (np. szybko poruszający się chrzążacze czy ospali niszczyciele) korzysta z różnych taktyk, aby spowolnić postępy gracza. 13 różnych wariantów wroga zapewni operatorom ciężką pracę, a jeśli weźmiemy pod uwagę mutacje powodujące zmiany w zachowaniu/zdolnościach, trudności będzie co niemiara.

Spotkania z archaikami przysparzają wielu problemów nie tylko dlatego, że mają liczebną przewagę nad graczem, ale również z powodu biofilmu (zwanego narostem), który pozostaje po zabiciu przeciwnika. Narost spowalnia ruch zespołu, a więc naraża go na skumulowany atak wroga. Najlepszą obroną jest wyeliminowanie archaików podstępem – np. stosując broń ręczną po podejściu do niczego niespodziewającego się przeciwnika – lub celując w słabe punkty świecące się w różnych częściach ciała.



Poniżej wymieniono 13 wrogich archaików w stanie podstawowym.

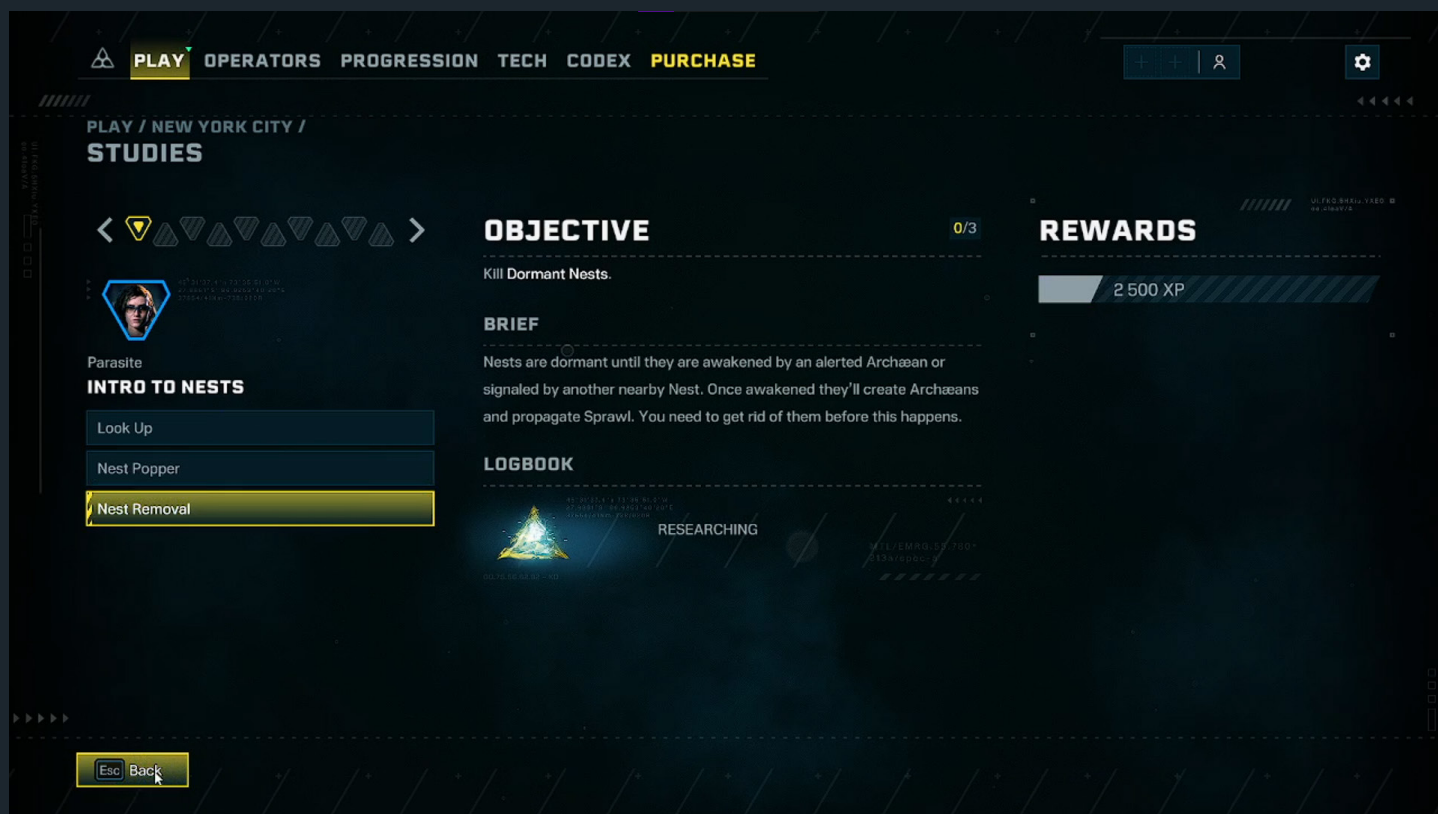
- Chrzążacze: Te pędzące, człekopodobne stworzenia stanowią trzon armii archaików. Łatwo je pokonać, ale atak roju może być śmiertelny. Najlepiej wybić wszystkie, zanim zdążą powiadomić inne hordy. Ich słaby punkt to głowa, więc to w nią należy celować.
- Kolczaki: Wyglądem przypominają chrzążaczy, mają jednak twardszą skórę i potrafią wystrzeliwać kolce z ramion, więc stanowią prawdziwe długodystansowe zagrożenie. Strzały w głowę powalają je najszybciej.
- Spaślaki: Ty wypełnione gazem, workowate stwory blakają się po całym obszarze i czekają na okazję, aby eksplodować w pobliżu niczego nie podejrzewającego gracza i oślepić go toksycznymi oparami. Strzał z oddali w plecy spaślaka spowoduje jego eksplozję, a w inne części ciała – powali go na ziemię. Uwalniają narost tylko po dobrowolnym wybuchu.
- Przelamywacze: Przypominają spaślaków, a jedyna różnica między nimi polega na sile wybuchu, który jest tu znacznie gwałtowniejszy i potrafi wyeliminować zarówno graczy, jak i archaików.
- Siewcy: To jedni z najbardziej irytujących wrogów. Są opancerzeni, a ich słabe punkty znajdują się na brzuchu i są dobrze chronione, bo stwory te poruszają się na czterech nogach. Aby skutecznie uderzyć w słaby punkt siewcy, najlepiej poczekać, aż stanie dęba i zawyje.



- Ryjownicy: Są to kolczaki z rodziny siewców. Oznacza to, że wyglądem przypominają siewców, ale wystrzeliwiają kolce (lub korzenie) poprzez grupę, aby unieruchomić graczy. Najlepiej strzelać w głowę, choć można również celować w inne części ciała.
- Czyhacze: To naprawdę podstępna grupa. Czyhacze potrafią stać się niewidzialne i sprawić, że inne archaiki również będą niewidoczne, ale to nie wszystko – zabicie tych obcych to naprawdę ciężkie zadanie. Słabe punkty znajdują się w miejscu, w którym powinna być twarz.
- Niszczyciele: Ich ciała pokryte są pancerzem, więc są jak czołgi, których nie można lekceważyć. W miarę możliwości należy jak najczęściej celować w słabe punkty znajdujące się na plecach tych stworów. Aby zabić je podstępem, najlepiej rzucić granat oślepiający lub gazowy, a następnie dźgnąć w plecy.
- Dręczyciele: Trudno zabić tych obcych. Korzystają z narostu, aby szybko przemieszczać się po środowisku i wystrzeliwać pociski w stronę gracza. Zniszczenie biofilmu (za pomocą broni ręcznej lub strzałów) znacznie ich spowalnia. Najlepiej wtedy wycelować ogień i strzelać aż do powalenia stworów.
- Apeksy: Te archaiki nie tylko poruszają się podobnie jak dręczyciele (przy użyciu narostu), ale również potrafią przyzwać innych przeciwników podczas walki. Najlepiej pokonać ich w pierwszej kolejności, zanim na miejsce przybędą całe hordy wroga.

Istnieją również archaiki zwane zmiennokształtnymi. Przypominają one operatorów REACT, naśladując ich zdolności, a konsekwencje mogą być tragiczne. Przykładowo, dymny zmiennokształtny przypuszcza ataki z użyciem broni wyglądającej jak strzelba oraz trującego gazu. Zmiennokształtny alibi potrafi tworzyć własne klony, natomiast opancerzony zmiennokształtny młotowy przypuszcza ataki z użyciem broni ręcznej. Powalenie tych wrogów to niełatwe zadanie.

Oprócz archaików w *Extraction* zagrożenie stwarzają również inne elementy środowiska. Większość z nich, np. oślepiające zarodniki lub miny wypełnione narostem, działa jak pułapki, jednak kilka kul wystarczy, aby sobie z nimi poradzić.



Gniazda

Gniazda to węzły, w których po ostrzeżeniu nieprzerwanie spawnują się archaiki. Generują również narost, więc trudniej poruszać się wokół nich. Gniazda można zniszczyć za pomocą podstępnych ataków bronią ręczną (w tym stłumionych wystrzałów). Również po ostrzeżeniu wystarczy kilka strzałów, aby skutecznie sobie z nimi poradzić.

Mapy

W *Extraction* gracze mogą eksplorować 12 różnych map. Układ każdej lokalizacji pozostaje taki sam. Lokalizacja przedmiotów, celów, wrogów i zagrożeń jest jednak losowa, a więc w grze nie ma jednego „prawidłowego podejścia” do eksploracji każdej mapy.

Postępy

W *Extraction* postęp wiąże się z dwoma oddzielnymi kategoriami. Jedna określa podstawowy poziom operatorów w zależności od ukończenia misji i wyników osiągniętych w terenie. Druga wiąże się ze specyficznymi celami na mapie, zwanymi „celami badawczymi”. Mechanizm tych celów jest prosty – wystarczy spingować jakąś kategorię wroga za pomocą broni pomocniczej. Co więcej, zapewniają one niezbędne punkty doświadczenia.

Jedynym sposobem na odblokowanie nowych map, operatorów i przedmiotów jest podniesienie poziomu operatorów i osiągnięcie celów badawczych. Gracz nie powinien więc skupiać się wyłącznie na jednej lub dwóch postaciach, ponieważ nie będzie w stanie jak najszybciej osiągnąć pewnych kamieni milowych.



Mapy w *Extraction* są dobrze zaprojektowane. Pod względem estetyczną są do siebie podobne, jednak różnią się rozmiarem i zasięgiem. Każda z nich wiąże się z niepowtarzalnymi wyzwaniami.

W *Extraction* gracz ma dostęp do czterech kategorii map. Każda kategoria – Nowy Jork, San Francisco, Alaska oraz Prawda lub konsekwencja – obejmuje trzy mapy, które odzwierciedlają konkretną część świata. Przykładowo, Nowy Jork oferuje możliwość eksploracji hotelu Monolith Gardens, Liberty Island oraz posterunku policji. Mapy odblokowują się po uzyskaniu pewnych rang, które odzwierciedlają postęp gracza, poziom operatorów oraz liczbę osiągniętych celów badawczych / podcelów.

Organizacja map jest zawsze taka sama, natomiast cele misji, wrogowie i przedmioty są generowane losowo w każdej strefie. Losowa natura map w *Extraction* sprawia, że trudno je opisać. Podróż z punktu A do B zawsze będzie inna, ponieważ zmieniają się kluczowe obszary. Bar zawsze będzie znajdować się na parterze hotelu, jednak misja, którą należy ukończyć, może poprowadzić grupę w zupełnie innym kierunku. Domyślne ustawienia map również wiążą się z różnym poziomem trudności, co zmienia sposób podchodzenia do danego celu.

Poziomy trudności przedstawiają się następująco:

- Umiarkowany: Podstawowy poziom trudności w *Extraction*. Odpowiedni dla operatorów z poziomu 1–3. Gracz napotyka wyłącznie archaiki z niskiego poziomu.
- Wymagający zachowania ostrożności: Odpowiedni dla operatorów z poziomu 3–5. Gracz napotyka archaiki z niskiego poziomu, jednak istnieje tu 50-procentowe ryzyko mutacji, czyli wydarzeń, które zwiększają śmiertelność archaików (i środowiska) dzięki rozwojowi nowych zdolności lub dodatków.
- Wysoki: Odpowiedni dla operatorów z poziomu 6–8. Gracz napotyka archaiki z wysokiego poziomu, poza tym musi liczyć się z 75-procentowym ryzykiem mutacji.
- Krytyczny: Odpowiedni dla operatorów z poziomu 8–10. Gracz napotyka archaiki z wysokiego poziomu, poza tym musi liczyć się ze 100-procentowym ryzykiem mutacji.



Nowy Jork

Gracz rozpoczynający swoją przygodę z *Extraction* będzie mieć dostęp wyłącznie do map Nowego Jorku. W zasadzie to dobrze, bo oferują one solidne ukształtowanie pomieszczeń i środowiska zewnętrznego. Żadna z nich nie jest szczególnie obszerna, zapewnia jednak wystarczającą złożoność, dzięki czemu gracze mogą przekonać się, co czeka ich na kolejnych mapach.

Mapy Nowego Jorku są zwykle kwadratowe lub prostokątne, a ukazane schody prowadzą w górę lub w dół. Obejmują niezliczoną liczbę pomieszczeń i przejść poprzedzielanych drzwiami. Ma to na celu powstrzymanie tendencji do strzelania w szaleńczym pędzie – przed udaniem się do kolejnego obszaru nowi gracze są zmuszeni do przerwania działań na jakiś czas. Mapa Liberty Island ma początkowo otwarty układ, ale w miarę postępów staje się coraz bardziej zamknięta.

Pudełkowata organizacja, duża liczba drwi i obszary o średniej wielkości pomagają w utrzymaniu tempa. Gracz nie zgubi się tutaj ani nie będzie gorączkowo próbował wydostać się z danej strefy lękliwie spoglądając na czasomierz misji, który w każdej chwili może spaść do zera. Właśnie dlatego mapy Nowego Jorku to doskonały sposób na poznanie tajników gry. Gracz może wypróbować różne detektory REACT, a także nauczyć się rozpoznawać wzorce ruchu wroga i stosować techniki podstępów. Powinien również nieustannie sprawdzać podłogi, ściany i sufity pod kątem gniazd – są to pulsujące narośla, które po ostrzeżeniu zaczynają spawnować wrogów za każdym razem, gdy zespół wchodzi do nowego pomieszczenia.

San Francisco

Mapy San Francisco odblokowują się po osiągnięciu rangi 4 i umożliwiają dostęp do obszaru Tenderloin, Enterprise Space Foundation oraz kasyna i kurortu Apollo. To najmniej obszerne mapy w grze, które jednak oferują graczowi pierwsze poważne wyzwanie.

Każda mapa San Francisco jest niewielka, ale za to wypełniona po brzegi archaikami. Najlepiej działać bez pośpiechu, a przed ukończeniem misji wyeliminować jak najwięcej gniazd. Gracz powinien sprawdzić każdy zakątek, aby upewnić się, że nie napotka przeciwnika nieprzygotowany. Na pewno przydadzą się tu detektory REACT, takie jak dron rozpoznawczy.

Dzięki swoim niewielkim rozmiarom i dużej liczbie archaików mapy San Francisco stwarzają ryzyko przypadkowego ostrzeżenia kilku wrogów na raz. Właśnie dlatego gracz powinien usunąć jak najwięcej gniazd, zanim do tego dojdzie. W przeciwnym razie ryzyko przytłoczenia przez przeciwników dramatycznie wzrasta.



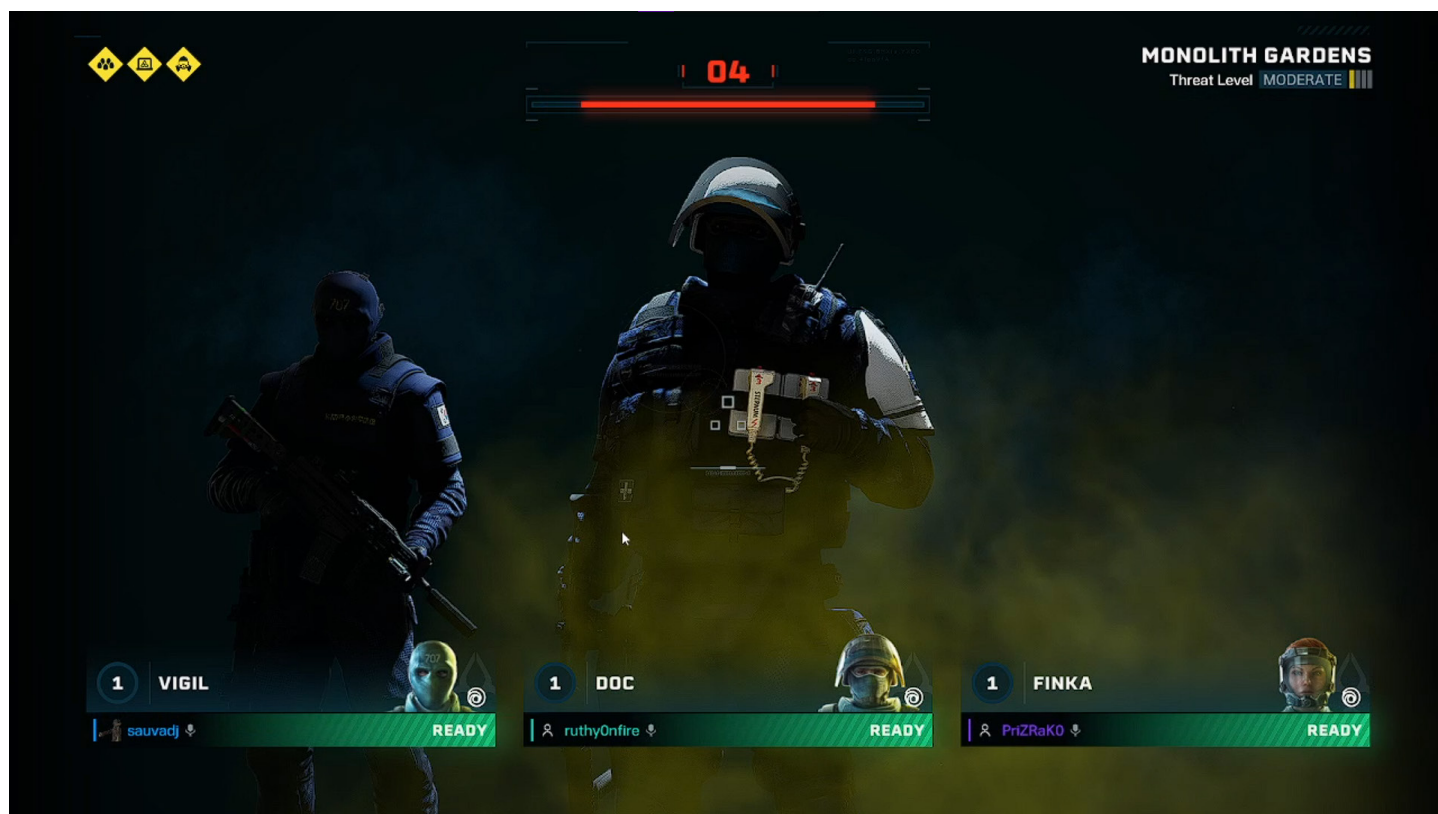
Alaska

Alaska to przeciwieństwo San Francisco. Mapa odblokowuje się po osiągnięciu rangi 7. Jest naprawdę obszerna, a między głównymi strefami znajduje się otwarta przestrzeń. Oczywiście nie oznacza to, że poruszanie się po tej mapie jest łatwiejsze. Otwarta przestrzeń to nowe zagrożenia związane z obecnością archaików zwanych niszczycielami.

Wielkie obszary zewnętrzne prowadzą do wielkich obszarów wewnętrznych. Szerokie hole ułatwiają czołgopodobnym niszczycielom swobodne poruszanie się. Ci nowi przeciwnicy zaczynają pojawiać się po osiągnięciu wysokiego poziomu trudności. Silniejsze mutanty, np. kwasowy narost, również dają o sobie znać. Aby przetrwać w tych warunkach, gracz powinien zacząć korzystać z nowych technologii REACT.

Najlepiej sprawdzą się granaty ogłuszające. Są skuteczne w przypadku wielu wrogów, również niszczycieli. Nawet jeśli zespół został zauważony, może w ten sposób podstępnie wyeliminować przeciwnika. Zapory terenowe świetnie sprawdzają się w przypadku archaików wystrzeliwujących pociski. Wielki dron rozpoznawczy umożliwia namierzenie wrogów z oddali. Aby uniknąć potencjalnych zagrożeń, najlepiej być zawsze o krok do przodu.

Dzięki większym rozmiarom mapy dostrzeżony lub przyparty do muru zespół nie ostrzeże dużej liczby archaików na raz (chyba że w pobliżu znajduje się gniazdo). Gracz nie może jednak lekceważyć większych i silniejszych przeciwników, a przed udaniem się do celu powinien sprawdzić każdy obszar.



Prawda lub konsekwencje

Prawda lub konsekwencje to największa mapa w *Extraction*. Jeśli gracz zamierza najechać to śmiertelne środowisko, powinien poruszać się w szybkim tempie. Dotarcie do celu często zajmuje tylko kilka minut. Oczywiście gracz napotka na swojej drodze wielu archaików. Stacjonują oni w różnych punktach mapy. Najlepiej nie śpieszyć się z działaniem, choć powolne działanie również nie jest zalecane, chyba że gracz zapamiętał przynajmniej niektóre elementy układu każdej mapy.

Detektory REACT są tu niezbędne. Najlepiej wyposażyć się w kilka wielkich dronów rozpoznawczych. Posłużą one nie tylko do namierzania wrogów, ale również do równoczesnego przeczesywania kilku obszarów. Kluczowe znaczenie ma szybkie dotarcie do celu. Należy również uważać na pułapki. Gracz natknie się na najsilniejsze grupy archaików i mutantów, które są w stanie zmienić przebieg gry. Należy ich unikać. Naprawdę najlepiej jest nie angażować się w potyczki z przeciwnikami, bo naboje przydadzą się później.

Bez względu na to, co się wydarzy, gracz nie powinien panikować. Wróg z łatwością może zmusić zespół do odwrotu, zwłaszcza podczas eksploracji tawy. Ostatnią rzeczą, jakiej chciałby wycofujący się zespół, jest przypadkowe spotkanie z nowym zagrożeniem. Jeśli wszystko zawiedzie, najlepiej nie czekać i szybko udać się do strefy wycofania z terenu wroga. I oczywiście nie poddawać się pomimo porażki!

WSKAZÓWKI I PORADY



Jeśli gracz poznał wcześniej inne gry z serii R6, *Extraction* z pewnością wyda mu się znacznie trudniejsza. Aby pokonać roje archaików i przetrwać ich najazd, trzeba się odpowiednio przygotować.

Ostrożnie wybieraj operatorów

Skład zespołu ma w *Extraction* zasadnicze znaczenie. Podczas wybierania operatorów gracz powinien przedyskutować strategię z zespołem. Operatorzy odgrywają pewne role, a korzystanie z wielu różnych ról przygotuje zespół na wszystko. Tachanka, Jager i Ela to znakomici obrońcy, którzy korzystają z różnych wieżyczek i min w celu zabezpieczenia celów podczas ataku rojów archaików. Obecność w zespole jednego z tych operatorów ma kluczowe znaczenie dla osiągnięcia pewnych celów, jednak drużyny składające się wyłącznie z nich szybko znajdują się w opałach.

Unikaj zarodników i min

Podczas eksploracji środowiska *Extraction* należy zawsze sprawdzać ściany i sufity pod kątem pułapek zastawionych przez obcych. Zarodniki, miny i szlam występują na różnych powierzchniach, a przechodzący obok nich operatorzy mogą zostać oślepieni lub ogłuszeni, odnieść obrażenia, a nawet zginąć. W *Extraction* jedna zła decyzja, taka jak szybki bieg przez pomieszczenie lub w głąb korytarza, może spowodować uruchomienie niektórych pułapek, ogłuszyć zespół i ostrzec wszystkie archaiki przebywające w pobliżu. Taka sytuacja będzie z pewnością chaotyczna, doprowadzi do zaginięcia w akcji kilku operatorów i spowolni postępy.

Wykrywaj wrogów przez ściany

Każda broń w *Extraction* wyposażona jest w wizjer rentgenowski, więc można skorzystać ze światła ultrafioletowego. Po nakierowaniu go na okoliczne ściany, w których można zrobić wyłom, gracz będzie mógł wypatrzeć wrogów znajdujących się po drugiej stronie. To łatwy sposób na sprawdzenie, co kryje się w następnym pomieszczeniu, umożliwiając przeprowadzenie taktycznego ataku z małą liczbą wystrzałów i niewielkim hałasem.

Przełamywaczy i spaślaków można zabić, uciekając się do podstępu

Podstęp to w *Extraction* kluczowa zdolność, ale w przypadku przełamywaczy i spaślaków jej użycie wiąże się z eksplozją. Jeśli któryś z tych archaików zmierza w stronę drużyny, nie należy panikować. Jeśli gracz po prostu strzela na oślep, kule dosięgną tych wybuchowych workopodobnych stworów i spowodują bardzo głośną (i bolesną) eksplozję. Zamiast tego można wypróbować kilka innych sposobów na powalenie przełamywacza lub spaślaka, i to bez żadnego hałasu.

Korzystaj z map, aby odnaleźć skrzynie z zaopatrzeniem i cele

Czasami warto najpierw wyeliminować wszystkich wrogów na mapie, a następnie bezcelowo pobłąkać się w poszukiwaniu celu, z czasomierzem nieubłaganie odmierzającym czas. Jeśli gracz zauważy, że krąży w kółko w świecie *Extraction*, może otworzyć mapę klawiszem TAB. Dzięki temu uzyska wgląd do wszystkich pomieszczeń w aktualnej podstrefie, a poza tym dowie się, ile skrzyń z zaopatrzeniem kryje się w okolicy. Jeśli potrzebne są mu dodatkowe punkty zdrowia lub więcej amunicji, może sprawdzić na mapie, czy w aktualnej podstrefie znajdują się pożądane przedmioty i czy warto zagłębić się w chaotyczne środowisko, aby znaleźć dodatkowe zaopatrzenie.



WNIOSKI

Gracz powinien dobrze przygotować się do walki z archaikami w *Extraction*, nie może jednak być zbyt pewny siebie. Jeden błąd może zwrócić uwagę całych hord obcych i sprawić, że wszyscy członkowie zespołu zaginą w akcji, stracą mnóstwo punktów doświadczenia i niektórych najlepszych operatorów.