

GAMER GUIDE

RAINBOW SIX
EXTRACTION
EDITION

the need to know you didn't know you needed



■ QU'EST-CE QUE C'EST? ■

Z
O
N
E
I
N
T
R
O
D
U
C
T
I
O
N



Tom Clancy's Rainbow Six Extraction, autrefois connu sous le nom de Quarantine, est un jeu de tir tactique multijoueur en ligne développé par Ubisoft Montréal et édité par Ubisoft. Spin-off de *Rainbow Six Siege*, *Extraction* est un jeu multijoueur coopératif dans lequel les joueurs doivent travailler ensemble pour combattre et vaincre des extraterrestres parasites appelés Archæans.



Bien qu'il partage les mêmes bases que *Siege*, *Extraction* est sensiblement différent du célèbre jeu de tir JcJ d'Ubisoft. Il nécessite une approche tactique. Si vous vous lancez à corps perdu, vous finirez presque toujours par faire disparaître l'équipe.

DÉCOMPOSER LES BASES

Extraction se déroule dans un futur proche. Des extraterrestres parasites appelés Archéans ont pris le contrôle de certains endroits dans le monde. C'est aux joueurs, généralement par groupes de trois, de se rendre dans ces zones infestées d'aliens pour accomplir diverses missions.

La menace extraterrestre ne se laisse pas facilement éliminer par une rafale de balles. Au contraire, l'équipe REACT (Rainbow Exogenous Analysis and Containment Team) doit remplir différents objectifs afin d'apprendre à éliminer définitivement les Achaeans.

La furtivité est essentielle. Vous serez en infériorité numérique et relativement faible - quelques coups suffisent pour vous mettre hors d'état de nuire - et les objets tels que les boîtes de munitions ne sont pas illimités.





Objectifs

L'*Extraction* consiste à remplir différents objectifs sur plusieurs cartes. Chaque carte est divisée en trois zones, chacune ayant ses propres objectifs à remplir. Ces objectifs vont de l'élimination d'un certain nombre d'Archæans d'élite au sauvetage d'un Opérateur disparu. Pour remporter la victoire finale, vous devrez remplir chaque objectif. Cela dit, il est possible de quitter une mission sans avoir rempli un ou tous les objectifs d'une carte.

Les incursions (sessions de jeu) commencent par la personnalisation de votre équipement par vous et éventuellement deux autres joueurs. Vous choisissez vos armes, vos gadgets, etc. après avoir pris connaissance de vos trois objectifs de mission. Une fois cette étape franchie, vous serez transporté vers une carte infestée d'Archées pour commencer la première mission. Chaque mission est chronométrée et se déroule dans sa propre section de la carte. Cela dit, si vous courez dans n'importe quelle zone, vous et votre équipe serez submergés.

Si vous réussissez, vous serez invité à vous rendre dans une zone de décontamination (en fait, une pièce sécurisée) pour vous regrouper avant de vous rendre dans la partie suivante de la carte pour vous attaquer à la mission suivante. Cette procédure se poursuit jusqu'à la mission finale, qui se termine par votre extraction de la zone. Si vous échouez ou si vous estimatez que la menace actuelle est trop importante, vous pouvez choisir de vous rendre plus tôt dans l'une des zones d'extraction pour attendre qu'on vienne vous chercher. Vous pouvez le faire à n'importe quel point/section de la carte pour échapper à la horde, pour fuir après avoir survécu de justesse à un affrontement, etc.

Vos récompenses (points d'expérience, objets à débloquer, etc.) dépendront du nombre de missions et de sous-objectifs (tuer des ennemis, aider des coéquipiers) que vous aurez accomplis avant de quitter la carte.



Opérateurs

Les opérateurs *d'Extraction* sont issus de Rainbow Six Siege. Il y en a 18 au total, chacun étant équipé de ses propres armes et capacités/objets spéciaux. Choisir le bon opérateur n'est pas une tâche facile. Bien qu'ils soient tous utiles, surtout après avoir grimpé en niveau, aucun d'entre eux ne pourra survivre longtemps s'il est constamment sur le terrain.

L'Extraction utilise une mécanique de santé perpétuelle qui détermine si un opérateur est apte ou non à remplir ses fonctions. Supposons que vous ayez utilisé l'Opérateur Jäger lors d'une Incursion et qu'il ait été gravement blessé. Vous avez peut-être utilisé quelques objets de santé pour le guérir suffisamment pour qu'il puisse remplir tous les objectifs, mais comme ces objets n'apportent qu'une amélioration temporaire, il sera toujours blessé lorsqu'il rentrera au quartier général de REACT. Le seul moyen pour que ses blessures guérissent complètement est qu'il attende quelques rounds ; la quantité de santé que Jäger reçoit est déterminée par votre réussite lors de chaque Incursion suivante.

Il en va de même pour les opérateurs manquants. Si vous échouez complètement une mission, ils seront portés disparus jusqu'à ce que vous les sauviez. Si vous échouez, ils seront portés disparus pendant plusieurs missions et perdront des points d'expérience (XP). Le seul moyen d'éviter un tel événement est d'effectuer une rotation fréquente des opérateurs et/ou de les amener au niveau 10, où ils ne peuvent plus perdre de XP.

Voici une liste des opérateurs actuellement disponibles dans *Extraction*, dans l'ordre dans lequel ils apparaissent ou sont débloqués:

- Doc: Le médecin résident, Doc est capable de soigner les joueurs et/ou de se réanimer et de réanimer les autres avec son pistolet de santé.
- Ela: Ela porte des mines de proximité collantes qui étourdissent les ennemis.
- Pulse: Pulse est un spécialiste de la détection. Grâce à son détecteur cardiaque HB-7, il peut localiser les Archæan, les PNJ pouvant être sauvés et les Opérateurs à travers les murs.



- Alibi: La capacité de leurre d'Alibi, qui permet d'éloigner les ennemis, est toujours utile dans un combat.
- Finka: Finka utilise des nanorobots pour se rehausser temporairement et rehausser les autres, améliorant ainsi leurs chances de survie. Elle peut même ranimer ses coéquipiers à terre.
- Hibana: Hibana adore ses grenades collantes, qui lui permettent d'infliger des dégâts à travers les armures.
- Lion: Lion est similaire à Pulse en ce sens qu'il peut détecter les ennemis à travers les murs. La différence est que la capacité de Lion, une fois activée, envoie une onde constante qui détecte tous les ennemis en mouvement dans une zone ; les ennemis immobiles n'apparaissent pas.
- Traîneau: Comme son nom l'indique, Sledge porte un marteau de forgeron qui assomme les ennemis et détruit les murs.
- Vigil: Vigil est le fantôme de l'équipe. Son dispositif d'occultation le rend temporairement indétectable par tous les ennemis proches.
- IQ: IQ utilise son détecteur électronique pour repérer les équipements REACT (munitions, santé, recharges de gadgets, etc.) à travers les obstacles. - à travers les obstacles.
- Jäger: Jäger utilise une tourelle automatisée pour tirer sur les ennemis et intercepter les projectiles entrants.
- Rook: Rook aime jouer en défense. Ses plaques d'armure, une fois ramassées, lui confèrent, ainsi qu'à ses coéquipiers, des statistiques défensives supplémentaires et l'empêchent d'être mis KO. Les joueurs sont simplement mis à terre lorsqu'ils portent une armure, même s'ils ont été mis à terre plusieurs fois auparavant.
- Fuze: Fuze peut déployer des charges détonantes sur des surfaces. Une fois activées, elles envoient des grenades à fragmentation sur les ennemis qui attendent de l'autre côté.
- Fumée: Smoke n'utilise pas les grenades fumigènes normales d'*Extraction*. Au lieu de cela, ses grenades sont déclenchées à distance pour infliger des dégâts aux ennemis qui se trouvent dans le nuage de gaz.
- Tachanka: Tachanka peut déployer un LMG monté que n'importe quel membre de l'équipe peut utiliser pendant le combat.
- Capitão: Capitão utilise une arbalète qui tire des éclairs de fumée ou des éclairs à base de venin.
- Gridlock: Gridlock utilise des pièges qui ralentissent et endommagent les ennemis.
- Nomade: Nomad utilise des mines de proximité qui peuvent éliminer les obstacles environnementaux et repousser violemment les ennemis.

L'Archée

Extraction propose une grande variété d'ennemis archaïques. Du rapide Grunt au lourd Smashers, chacun d'entre eux utilise des tactiques différentes pour entraver votre progression. Avec 13 variantes à affronter, vos opérateurs auront du pain sur la planche. Et c'est sans compter les mutations qui modifient le comportement et les capacités dans les niveaux de difficulté les plus élevés.

Ce qui rend l'affrontement avec les Archæans difficile, outre leur nombre écrasant, c'est le biofilm (appelé Sprawl) qu'ils laissent derrière eux lorsqu'ils sont tués. Ce biofilm ralentit vos mouvements et vous permet d'être plus facilement assailli par vos ennemis. La meilleure défense consiste à tuer les Archæans soit furtivement - en utilisant votre attaque de mêlée à proximité d'un ennemi non alerté - soit en tirant sur les points faibles lumineux situés quelque part sur leur corps.



Voici les 13 ennemis Archæan dans leur état de base:

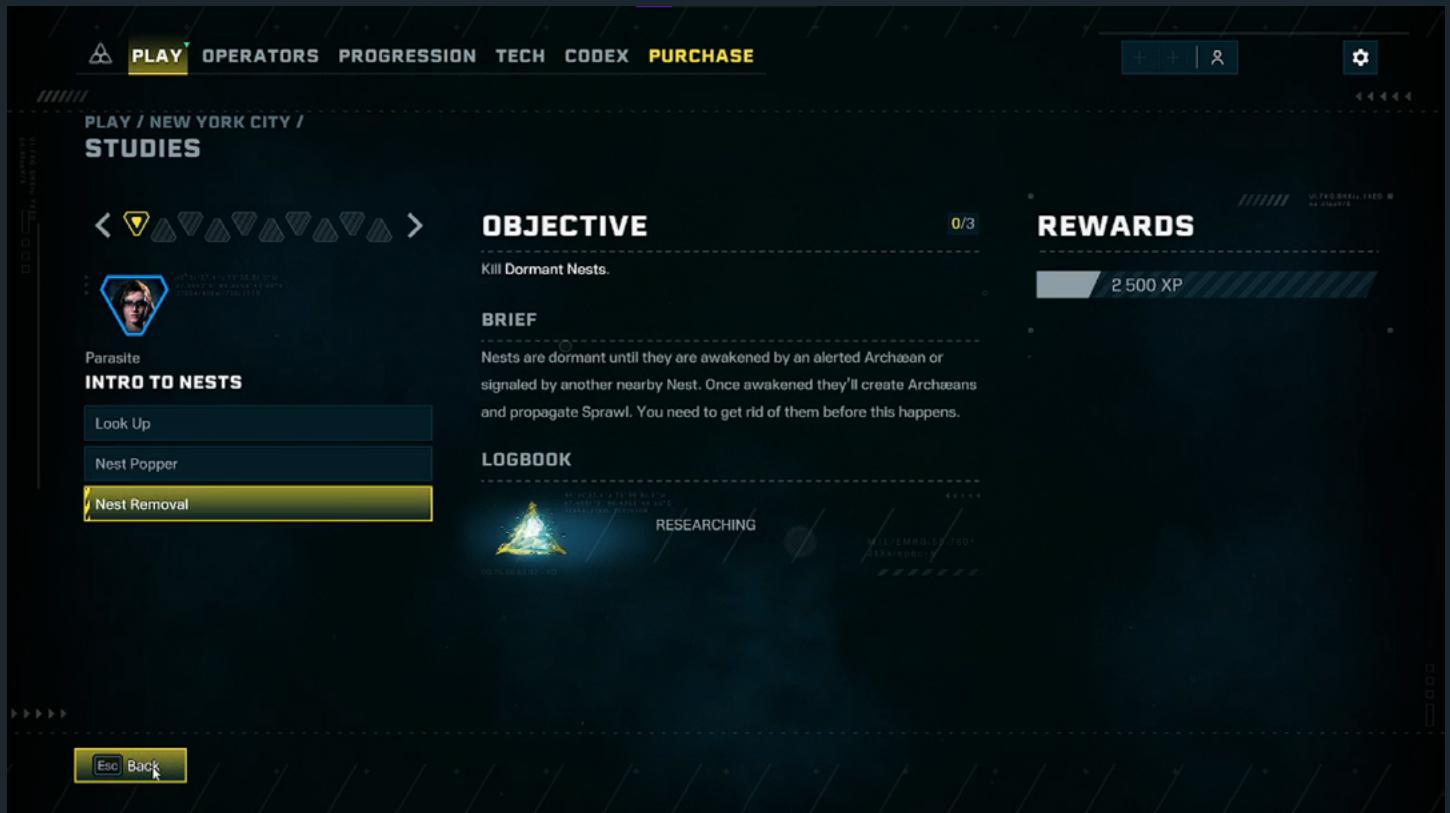
- Les grognards: Ces ennemis humanoïdes rapides constituent le gros de l'armée archaïque. Ils sont faciles à abattre mais mortels en groupe. Veillez à les tuer avant qu'ils n'en invoquent d'autres ; leur point faible est leur tête, visez là.
- Spiker: les Spikers ont une apparence similaire à celle des Grunts. Ils ont une peau plus dure et la capacité de lancer des pics à partir de leurs bras, ce qui en fait une menace à longue distance. Les tirs à la tête sont les plus efficaces.
- Bloater: Ces sacs de gaz errent dans la zone, attendant d'exploser à côté d'un joueur sans méfiance, l'aveuglant avec du gaz toxique. Leur tirer dans le dos les fera exploser à distance, tandis que les tirs sur le reste du corps les mettront à terre ; tant qu'ils n'explosent pas volontairement, ils ne libéreront pas de Sprawl.
- Briseur: Les Breachers sont similaires aux Bloaters. La seule différence est que lorsqu'ils explosent, ils sont plus violents et plus aptes à tuer les joueurs et les Archæans.
- Semeur: le Semeur est l'un des ennemis les plus ennuyeux à affronter. Cet ennemi blindé cache son point faible (son abdomen) en se déplaçant à quatre pattes. Attendez qu'il se redresse pour crier, généralement après vous avoir chargé, pour toucher ses points faibles.



- Rôdeurs: Les Rooters sont les Spikers de la famille des Sower. Ils ressemblent aux Semeurs mais envoient des pointes (ou des racines) à travers le groupe pour immobiliser les joueurs. Tirez sur eux partout où vous le pouvez, de préférence à la tête.
- Les Lurkers: Les Lurkers sont un groupe délicat. Non seulement ils peuvent se rendre invisibles, ainsi que les autres Archæans, mais ils peuvent aussi être difficiles à tuer. La large zone où leur visage devrait se trouver est leur point faible.
- Smasher: Les Smashers sont comme des chars d'assaut. Grâce à leur corps recouvert d'une armure, ils ne sont pas à prendre à la légère. Veillez à viser leur point faible (situé dans leur dos) chaque fois que possible. Mieux encore, lancez une grenade étourdissante ou à gaz pour les tuer furtivement tout en les poignardant dans le dos.
- Tourmenteur: Le Tourmenteur peut être difficile à tuer. Il utilise le Sprawl pour se déplacer rapidement dans l'environnement et vous lancer des projectiles. Limitez ses mouvements en détruisant le biofilm (par des attaques de mêlée ou des tirs) et concentrez vos tirs sur lui jusqu'à ce qu'il meure.
- Apex: cet Archée peut non seulement se déplacer comme le Tourmenteur (grâce au Sprawl), mais il peut aussi invoquer d'autres ennemis pour se battre à sa place. Veillez à l'éliminer en priorité avant d'être submergé.

Il existe d'autres Archæans appelés Proteans. Ces ennemis ressemblent aux Opérateurs REACT, dont ils imitent les capacités avec des résultats dévastateurs. Le Protean Fumée, par exemple, utilise une attaque de type fusil à pompe et du gaz toxique. Le Protean Alibi peut créer des clones de lui-même, tandis que le Protean Sledge, en armure, utilise des attaques de mêlée. Il n'est pas facile de s'attaquer à ces ennemis.

L'Extraction a d'autres menaces que l'Archæan. La plupart d'entre eux agissent comme des pièges environnementaux - spores aveuglantes, mines d'épandage, etc. - et peuvent être éliminés en quelques balles.



Nids

Les nids sont des nœuds qui produisent continuellement des Archæans lorsqu'ils sont alertés. Ils créent également des Sprawl, rendant plus difficile la navigation autour d'eux. Les nids peuvent être tués à l'aide d'une attaque de mêlée furtive (y compris des tirs d'une arme silencieuse) pour éviter cela. Quelques tirs suffisent également à les éliminer lorsqu'ils sont alertés.

Cartes

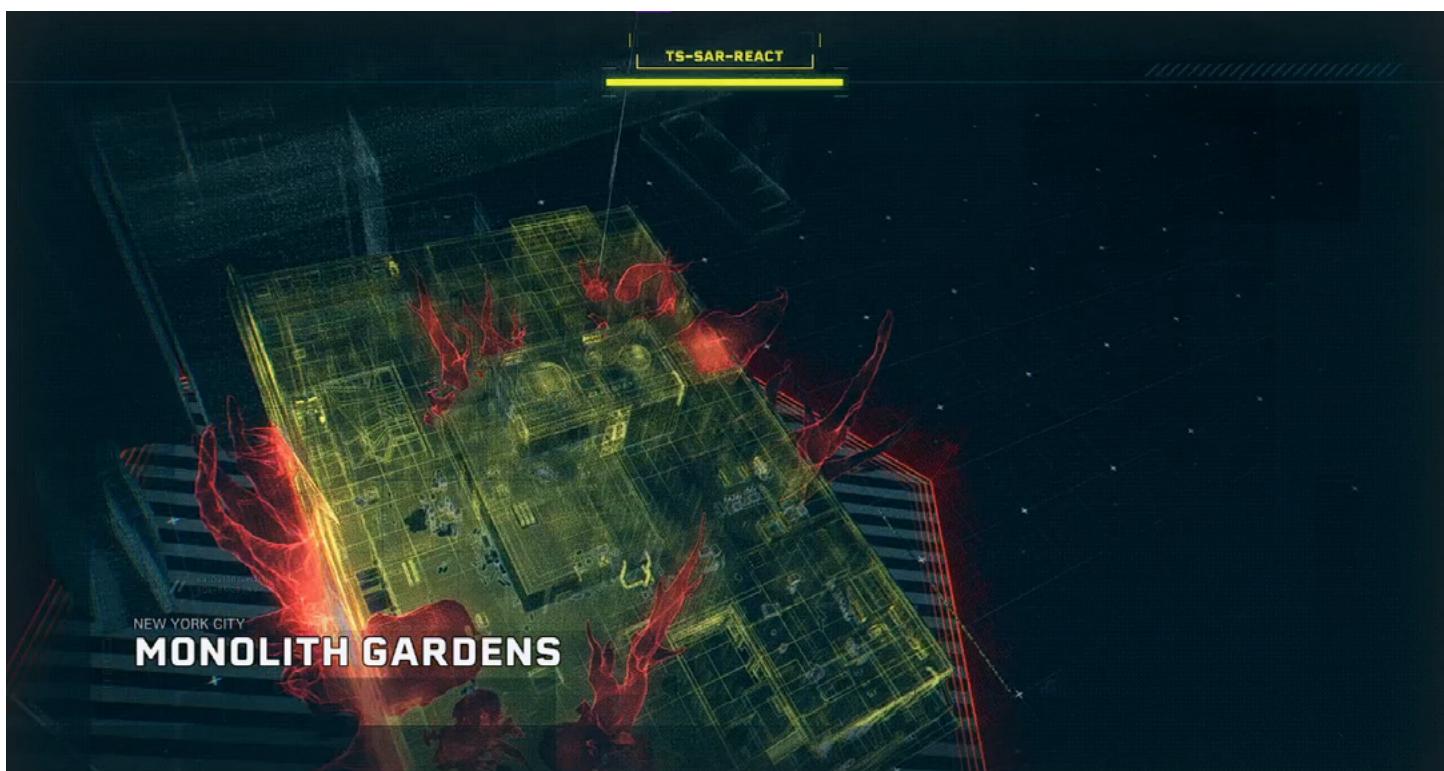
Extraction propose 12 cartes différentes à explorer. L'agencement de chaque lieu reste le même. L'emplacement des objets, des objectifs, des ennemis et des dangers est cependant aléatoire - il n'y a pas de "bonne approche" à apprendre pour chaque carte.

Progression

Dans *Extraction*, la progression est liée à deux catégories distinctes. L'une concerne le niveau de base de vos opérateurs en accomplissant des missions et en obtenant de bons résultats sur le terrain. L'autre est liée à des objectifs spécifiques à chaque carte, appelés études. Il s'agit d'objectifs de base - repérer un certain type d'ennemi, utiliser son arme secondaire, etc. - mais ils permettent d'obtenir l'XP nécessaire.

Le seul moyen de débloquer de nouvelles cartes, de nouveaux opérateurs et de nouveaux objets est de faire monter en niveau vos opérateurs et d'effectuer des études. En d'autres termes, vous ne devez pas vous concentrer uniquement sur un ou deux personnages, car vous ne pourrez pas atteindre certaines étapes aussi rapidement que possible.

L'environnement



Les cartes *d'Extraction* sont bien conçues. Elles sont similaires en termes d'esthétique mais varient en taille et en étendue. Elles présentent toutes leurs propres défis.

Extraction propose quatre groupes de cartes. Chaque groupe - New York City, San Francisco, Alaska et Truth or Consequence - contient trois cartes situées dans une partie spécifique du monde. New York City, par exemple, propose les jardins du Monolithe (hôtel), Liberty Island et un commissariat de police. Ces cartes se débloquent après avoir atteint certains rangs - une représentation de votre progression, composée des niveaux de l'opérateur et du nombre d'études/sous-objectifs accomplis.

Bien que leur agencement soit toujours le même, les objectifs de mission, les ennemis et les objets de chaque zone sont générés de manière aléatoire. La nature aléatoire des cartes *d'Extraction* les rend difficiles à décrire. Le bar se trouvera toujours au niveau inférieur de l'hôtel, mais la mission que vous devez accomplir peut orienter votre groupe dans une autre direction. Le bar sera toujours situé au niveau inférieur de l'hôtel, mais la mission que vous aurez à accomplir pourra orienter votre groupe dans une direction différente.

Ces niveaux de difficulté sont les suivants:

- Modéré: Difficulté basée sur *L'Extraction*. Convient aux opérateurs de niveau 1 à 3. Ne concerne que les Archæans de bas niveau.
- Prudent: Convient aux opérateurs de niveau 3 à 5. Archée de bas niveau avec 50% de risque de mutations - des éléments bonus qui rendent les Archées (et l'environnement) plus mortels grâce à de nouvelles capacités ou avantages.
- Sévère: Approprié au niveau 6-8 de l'Opérateur. Archée de haut niveau avec 75 % de risques de mutations.
- Critique: Approprié au niveau 8-10 de l'Opérateur. Archée de haut niveau avec 100% de risques de mutations.



Ville de New York

Au début d'*Extraction*, vous n'aurez accès qu'aux cartes de la ville de New York. C'est une bonne chose, car elles présentent de solides aménagements intérieurs et extérieurs. Aucune d'entre elles n'est vraiment grande, mais elles sont suffisamment complexes pour donner aux joueurs un aperçu de ce à quoi ils seront potentiellement confrontés dans les cartes ultérieures.

Les cartes de New York ont généralement la forme d'un carré ou d'un rectangle avec des escaliers qui montent et descendent. Il y a une multitude de pièces et de zones de transition fermées par des portes. Les nouveaux joueurs sont amenés à faire une pause de temps en temps avant d'entrer dans une nouvelle zone. Liberty Island commence par un plan ouvert, mais devient de plus en plus fermé au fur et à mesure que l'on avance sur la carte.

La disposition en forme de boîte, les multiples portes et les zones de taille moyenne facilitent le rythme. Vous ne vous perdrez pas et ne vous battrez pas pour sortir d'une section avant que le chronomètre de la mission n'atteigne zéro. C'est pourquoi les cartes de New York sont l'endroit idéal pour apprendre les ficelles du métier. Essayez les différents dispositifs de détection REACT. Apprenez comment les premiers ennemis se déplacent. Soyez furtif. Et n'oubliez pas de vérifier le sol, les murs et les plafonds à la recherche de nids - les excroissances pulsantes qui, lorsqu'elles sont alertées, engendrent continuellement des ennemis - chaque fois que vous entrez dans une nouvelle pièce.

San Francisco

Les cartes de San Francisco sont débloquées au rang 4, ce qui permet d'accéder aux cartes Tenderloin, Enterprise Space Foundation et Apollo Casino and Resort. Ce sont les plus petites cartes du jeu et elles vous offrent votre premier véritable défi.

Chacune des cartes de San Francisco est petite, mais semble remplie à ras bord d'Archæan. Vous devrez y aller doucement, en éliminant autant de nids que possible avant d'essayer de terminer la mission. Vérifiez chaque recoin pour vous assurer de ne pas tomber sur un ennemi avant d'être prêt. Les outils de détection REACT comme le drone de reconnaissance seront certainement utiles.

En raison de leur petite taille et du grand nombre d'Archées, les cartes de San Francisco facilitent l'alerte accidentelle de plusieurs ennemis à la fois. C'est pourquoi vous devez éliminer autant de nids que possible d'ici là. Sinon, le risque d'être submergé quelques minutes plus tard augmente considérablement.



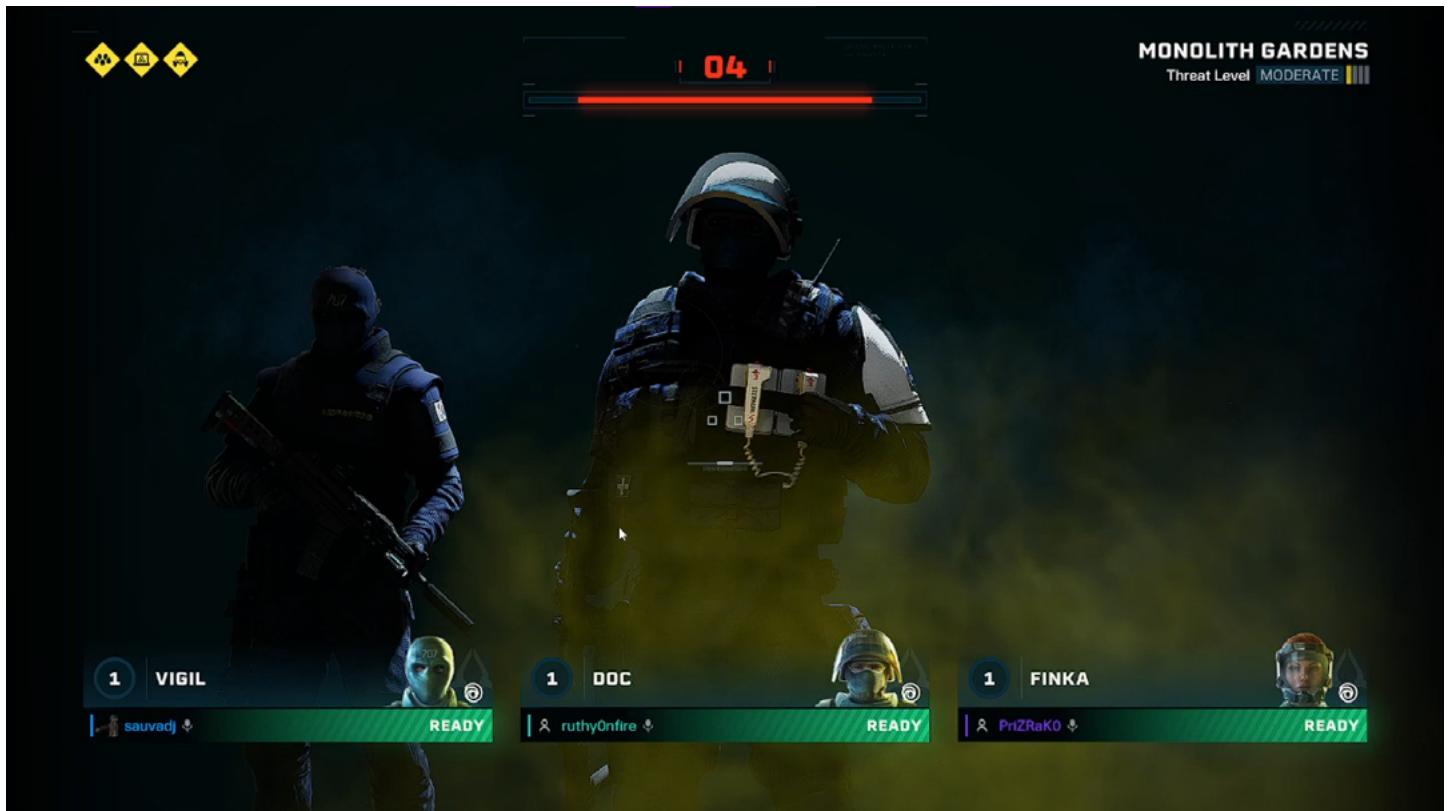
Alaska

L'Alaska est l'opposé de San Francisco. Déverrouillé au rang 7, ce groupe de cartes est vaste et il y a beaucoup d'espace entre les zones principales. Bien sûr, cela ne les rend pas nécessairement plus faciles à traverser. L'espace ouvert laisse la place à de nouvelles menaces archaïques, notamment le Fracasseur.

Les grandes zones extérieures mènent aux grandes zones intérieures. De larges couloirs, par exemple, permettent au Smasher, un tank, de se déplacer librement. De nouveaux ennemis de ce type apparaîtront lorsque vous atteindrez le niveau de difficulté Sévère. Des mutations plus puissantes, comme le Sprawl à base d'acide, sont également présentes. Pour vaincre, vous devrez utiliser la nouvelle technologie REACT.

N'oubliez pas d'emporter des grenades incapacitantes. Elles sont capables d'étourdir les ennemis, y compris le Smasher, ce qui vous permet de les tuer furtivement même après avoir été repéré. Les murs de champ sont parfaits pour les Archées qui tirent des projectiles. Le drone de reconnaissance XL vous aidera à repérer les ennemis à distance. Faites ce que vous pouvez pour garder une longueur d'avance sur les menaces potentielles.

La carte étant plus grande, vous ne risquez pas d'alerter trop d'Archéans à la fois si vous êtes vu (à moins qu'il n'y ait des nids à proximité) ou d'être facilement acculé au pied du mur. Les ennemis les plus grands et les plus forts ne sont pas à négliger pour autant. Veillez à bien inspecter chaque zone avant de vous diriger vers un objectif.



Vérité ou Conséquences

Vérité ou Conséquences est la plus grande des cartes *d'Extraction*. Vous devrez vous déplacer rapidement si vous souhaitez conquérir ces environnements mortels. Les cartes les plus grandes peuvent prendre plusieurs minutes d'exploration avant que vous ne trouviez votre objectif. Et bien sûr, des Archæan seront postés à plusieurs points d'étranglement le long du chemin. Vous ne devez pas vous y précipiter. Mais il n'est pas recommandé d'y aller lentement. Pas avant d'avoir un peu mémorisé le plan de chaque carte.

Vous devez vous munir de dispositifs de détection REACT. Je recommande plusieurs drones de reconnaissance XL, non seulement pour repérer les ennemis, mais aussi pour fouiller plusieurs zones à la fois. Il est essentiel de trouver l'objectif dès le début. Gardez un œil sur les pièges au fur et à mesure que vous avancez. Les archées les plus puissantes et les mutations qui changent la donne seront présentes. Évitez-les. Sérieusement, essayez de ne pas engager d'ennemis si vous le pouvez. Vous aurez besoin de vos balles.

Quoi que vous fassiez, ne paniquez pas. Il est facile de se faire retourner, surtout en naviguant à travers le barrage. Vous ne voulez pas tomber accidentellement sur une nouvelle menace alors que vous essayez d'en échapper à une autre. En cas d'échec, n'hésitez pas à vous rendre dans la zone d'extraction. Vivre pour se battre un autre jour et tout ça!

TRUCS ET ASTUCES



Si vous avez joué aux précédents jeux R6, il n'est pas surprenant que *l'Extraction* soit difficile. Pour repousser les essaims archéens et survivre à cette invasion extraterrestre, vous devez être bien préparé.

Choisissez vos opérateurs avec soin

La composition de l'équipe est cruciale dans *l'Extraction*. Lorsque vous choisissez vos opérateurs, nous vous recommandons vivement de discuter d'une stratégie avec votre équipe. Les opérateurs ont tendance à remplir certains rôles, c'est pourquoi il est préférable d'utiliser une variété de rôles dans votre équipe pour vous assurer que vous êtes prêts à tout. Par exemple, Tachanka, Jager et Ela sont d'excellents opérateurs défensifs, dotés de diverses tourelles et mines qu'ils peuvent déployer pour défendre les objectifs lors de l'attaque des essaims archéens. La présence de l'un d'entre eux dans votre équipe est essentielle pour certains objectifs, mais une équipe composée uniquement de ces Opérateurs peut rapidement se retrouver en difficulté.

Éviter les spores et les mines

Lorsque vous explorez *l'Extraction*, vérifiez toujours que les murs et le plafond ne contiennent pas de pièges extraterrestres. Des spores, des mines et de la boue apparaîtront sur diverses surfaces, prêtes à aveugler, étourdir, endommager et tuer tous les opérateurs qui passent à proximité. Dans *l'Extraction*, il suffit d'une mauvaise décision en sprintant dans une pièce ou un couloir pour déclencher des pièmes, assommer votre équipe et alerter tous les Archéens présents dans la zone. Cela ne manquera pas de semer le chaos et d'entraîner la disparition de quelques opérateurs, ce qui constitue un frein majeur à votre progression.

Repérer les ennemis à travers les murs

Si vous aimez l'idée de la vision à rayons X, utilisez la lampe UV attachée à chaque arme dans *Extraction*. Si vous pointez la lampe UV sur un mur proche pouvant être franchi, vous verrez à travers et repérerez les ennemis qui se trouvent de l'autre côté. C'est un moyen facile de savoir ce qui vous attend dans la pièce suivante et vous permet d'orchestrer une brèche tactique qui consiste en quelques tirs à la tête faciles et très peu de bruit.

Vous pouvez tuer furtivement les briseurs et les bloaters

La furtivité est un élément clé de *l'Extraction*, mais les briseurs de grève et les bloaters y mettent un terme de manière explosive. Si vous voyez l'un d'entre eux arriver dans votre direction, ne paniquez pas. Si vous vous contentez de pulvériser et de prier, vous allez tirer sur cette grosse bombe explosive et provoquer une explosion très bruyante (et douloureuse). Au lieu de cela, nous avons quelques façons différentes d'éliminer les Briseurs et les Bloaters sans faire de bruit.

Utilisez votre carte pour trouver les caisses de ravitaillement et les objectifs

Il m'arrive souvent d'éliminer tous les ennemis de la carte, puis d'errer sans but à la recherche d'un objectif pendant que le minuteur s'écoule de façon inquiétante. Si vous vous retrouvez à tourner en rond dans *Extraction*, ouvrez votre carte à l'aide de la touche TAB. Vous verrez alors toutes les pièces de la sous-zone actuelle, ainsi que le nombre de caisses de ravitaillement cachées dans les environs. Si vous avez désespérément besoin d'un regain de santé ou de munitions, l'utilisation de votre carte est un moyen facile de savoir si vous trouverez les trésors que vous désirez dans la sous-zone actuelle, ou si vous devrez vous enfoncer plus loin dans le chaos et espérer un réapprovisionnement.



CONCLUSION

Vous devriez être prêt à vous lancer dans *l'Extraction* et à vaincre les Archéens, mais ne soyez pas trop sûr de vous. Avec une seule erreur, vous pourriez alerter des hordes d'Archéens et faire disparaître toute votre équipe, perdant ainsi beaucoup d'XP et certains de vos meilleurs Opérateurs.