

Kontrollbesuch: Rust

# SIEBEN JAHRE SPÄTER



Genre: **Survival-Shooter** Publisher: **Facepunch Studios** Entwickler: **Facepunch Studios** Termin: **8.2.2018** Sprache: **Deutsch, Englisch**  
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **50 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

4.000 Stunden hat unser Autor ins Survival-Spiel gesteckt. Warum ihn Rust immer noch abwechselnd zum Jubeln und Weinen bringt, verrät der Test. Von Rémy Bournizel

In mehreren tausend Stunden habe ich ein anderes Rust kennengelernt als das, was man mittlerweile aus populären Videos so kennt. Für den Nächsten entführe ich euch in eine Welt des Irrsinns und erkläre, was wirklich hinter dem Hype steckt. Und wieso ich selbst nach so langer Zeit mit Rust manchmal heulen könnte.

## Home Sweet Home

Eine wichtige Komponente von Rust ist seit jeher der Basenbau. Erst ausgeklügelt kombiniert werden die Stärken der vielen Baumöglichkeiten ersichtlich. Dazu ist es wichtig, worauf wir unseren Fokus setzen und welchen Spielstil wir bevorzugen. Leben wir in klausrophobisch kleinen Räumen, profitieren da-

für aber von mehreren Wandschichten? Oder bevorzugen wir weite Räume mit etlichen Lücken und Schlitzfenstern, die es uns einfacher machen, unsere Basis von innen heraus zu verteidigen? Beides geht wegen der Instandhaltungskosten nämlich kaum, außer ihr

### Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr kompetitiven PvP mögt.
- ... ihr nach Spielen mit taktischem Tiefgang sucht.
- ... ihr gerne in einer Sandbox unterwegs seid.

### Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr einen großen Fokus auf PvE-Inhalte legt.
- ... ihr nicht viel Zeit habt.
- ... ihr eine geringe Toleranz für Frust habt.



Rust setzt voll auf PvP-Kämpfe. Es gibt aber auch PvE-Events. Möchte man die besten Gegenstände von der Ölbohrinsel haben, muss man sich gegen besser gepanzerte Gegner beweisen.



Auf der linken Seite sehen wir eine normal aussehende Basis. Schreitet jemand Fremdes durch die Flure, verwandelt sie sich jedoch in eine tödliche Elektrofalle (rechts).



spielt in einem großen Clan. Denn jedes Objekt, das ihr baut, lässt die Kosten pro Tag steigen. Das verhindert das Bauen von undurchdringbaren Basen respektive riesigen Bauten, die die Server in die Knie zwingen.

Umso schöner ist es, dass die Entwickler seit unserem letzten Test im Jahr 2018 (Wertung: 69 Punkte) hier massiv nachgelegt haben. Zum einen gibt es neue Blaupausen, die es euch erlauben, noch kreativer zu werden. Zum anderen wurde die Elektronik von Grund auf erneuert. Batterien laden zum Beispiel nun auch ohne komplexe Schaltkreise, während weitere Geräte am Strom hängen. Neue Elektronikgegenstände ermöglichen kreatives Bauen von Fallen.

Am auffälligsten ist jedoch die Rust+ App, die es uns ermöglicht, auch abseits der Tastatur mit dem Server zu interagieren. Mit der App ist es uns möglich, elektronische Geräte zu steuern, unser Team auf der Map zu verfolgen, mit den Kollegen zu kommunizieren und sich alarmieren zu lassen, wenn andere Spieler die Basis angreifen. Das alles funktioniert überraschend gut.

Zusätzlich gibt es noch kleine, aber sinnvolle Änderungen bezüglich der Bauorte. So ist es heutzutage nicht mehr möglich, Straßen zu bebauen. Ebenfalls sind die mittleren Sektionen mancher Höhlen nicht mehr bewohnbar. Hatte man sich nämlich in diesen verschanzt und den Platz zweier Sektionen lediglich für Wände und Durchgänge genutzt, waren sie unverhältnismäßig stark.

Auch wenn diese Neuerungen etwas anderes suggerieren: Das Errichten imposant aussehender Gebäude spielt in Rust weiter-

hin eine untergeordnete Rolle, auch wenn es mittlerweile so manche Items gibt, mit denen man seine Basis verschönern kann.

Dazu zählen Leuchtreklamen, Schilder und Mobiliar. Trotz alledem liegt der Fokus ganz klar auf Effektivität, was vor allem im nächsten Absatz deutlich wird.

### Der frustrierende Spaßfaktor

Eines der Highlights in Rust ist das Raiden. Einen Kontrahenten nach etlichen Kämpfen dazu zu bringen, dass er vom Server flieht, ist unglaublich befriedigend. Obendrauf wird man mit dem hart erspielten Loot des Gegners belohnt. Wo ist also das Problem? Na ja, ihr tragt dazu bei, dass Spieler den Server verlassen. Viel wichtiger ist jedoch, dass euch natürlich dasselbe passieren kann. Allerdings gehören diese Kämpfe zu den Highlights. Der Verteidigende kämpft um alles, was er sich bis dato erspielt hat. Der Angreifer bangt wiederum um seine hart erarbeiteten Raid-Materialien wie Raketen oder C4-Sprengstoff. Zudem sind Raketen und Co. auch äußerst laut und aus weiter Ferne hörbar. Ertönen Explosionen, lockt das weitere Spieler an, die den Angreifern das Leben schwer machen. Das sorgt für enormen Nervenkitzel auf allen Seiten.

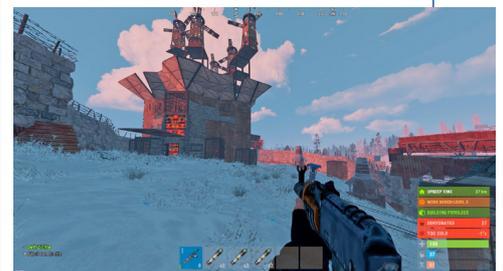
Wie man seine Basis gebaut hat, kann in diesen Kämpfen entscheidend sein. Hat man sein Heim mit Fallen gespickt und an viele Verteidigungsmöglichkeiten gedacht, ist die Chance zu gewinnen um ein Vielfaches höher. Somit sind gerade Raids ein ausgeklügeltes System, da viele Gameplay-Elemente damit zusammenhängen.

Deutlich unspektakulärer ist es, wenn man sich einloggt und inmitten von Trümmern aufwacht. Dann hat man alles verloren, ohne die Chance zu haben, sich zu verteidigen. Viele Spieler entscheiden sich, darauf zu warten, dass sich der Gegner ausloggt. Nur um dann in aller Seelenruhe bis in den Kern der Basis vorzudringen. Dies wird vor allem in den Nacht- und Morgenstunden praktiziert. Das ist natürlich zunächst toll für den Sieger, aber diese Vorgehensweise nagt an der Server-Population. Nach zwei Tagen erkennt man einen klaren Abwärtstrend. So verlassen gut und gerne auch mal hundert Spieler nach nur einem Tag den jeweiligen Server.



Das Frachtschiff-Event lädt alle zwei Stunden zum Kapern ein. Dieses Event ist mitunter die beste Methode, um an die wertvollsten Items zu kommen.

### GRÖSSE TÄUSCHT



Selbst wenn die Basis von außen wie eine riesige Trutzburg aussieht ...



... ist der Lebensraum darin doch meist nur klaustrophobisch klein.



Die Draufsicht zeigt euch warum. Der Großteil einer ausgebauten Basis besteht oftmals nur aus Wandverstärkungen.

## Viele Wege führen nach Rom

Glücklicherweise ist der Kampf gegen andere Spieler aber nur eine Beschäftigung in Rust. Durch die stetigen Updates seitens der Entwickler stehen euch mittlerweile viele Möglichkeiten zur Verfügung, um Fortschritte zu erzielen. Anlaufpunkte dafür sind unter anderem die sogenannten Monumente. Diese bieten die einzige Konstante in den procedural generierten Spielwelten.

Diese spezifischen Orte sind auf der Karte markiert und bieten viele Kisten, die wertvollen Kram beinhalten. Des Weiteren gibt es bei einigen Monumenten Räume, die sich nur mit bestimmten Karten öffnen lassen und meist von feindlichen NPCs bewacht werden. Dabei unterscheiden sich die einzelnen Monumente so stark voneinander, dass wir entscheiden können, auf wie viel Risiko oder Entspannung wir bei der Materialbeschaffung gerade Lust haben. Oder wir gehen angeln, selbst da ziehen wir Baumaterial an Land.

## Ein Kopsprung ins Haifischbecken

Doch auch mit den vielen Möglichkeiten der Materialbeschaffung wird sehr viel Zeit vergehen, bis man auf einem Server im großen Stile mitmischen kann. Zum einen wird man regelrecht ins kalte Wasser geworfen. Es wird vorausgesetzt, dass man sich schon vorher mit der Materie auseinandergesetzt hat oder durch sehr schmerzvolles Trial & Error das Spiel in seiner Gänze durchblickt.

Die Waffen allein brauchen Hunderte Spielstunden, bis man sie beherrscht. Jede Waffe hat individuelle Rückstoßmuster, die es zu verinnerlichen gilt. Dabei sind sie je nach Schaden unterschiedlich schwer zu kontrollieren. Abhilfe schaffen Server wie »UKN«, auf denen man mit verschiedenen Übungen seine Fähigkeiten verbessern kann. Entwickler Facepunch Studios hat außerdem versucht, mit den neuen Softcore-Servern einen Platz für Einsteiger zu kreieren, dies ist ihnen meiner Meinung nach aber wenig gelungen. Da es keine Einschränkungen bezüglich der Spielzeit oder Ähnliches gibt, tummeln sich dort natürlich auch viele erfahrene Spieler. Die Anpassungen auf diesen Einsteiger-Servern verändern zudem die Spielerfahrung kaum. Der einzig wirklich



Im Meer befinden sich zwei Ölbohrinseln. Auf der Größeren tummeln sich eine ganze Menge NPCs.

nennenswerte Unterschied ist, dass man nach seinem Tod zumindest das halbe Inventar behält. Welche Items das sind, wird jedoch zufällig ausgewürfelt.

Was den Einstieg auch so schon schwierig genug gestaltet, ist natürlich die berühmte Rust-Community. Bis auf sehr wenige Ausnahmen werden euch die meisten gegnerischen Spieler nicht mit Samthandschuhen anfassen. Auch die schlechte Moderation der Server ist ein Problem. Zumindest auf den offiziellen Facepunch-Servern sollten die Entwickler ein netteres Miteinander stärker fördern. Mit Hakenkreuzen bemalte Schilder, N-Wort-Gespamme im Chat und vielem mehr begegnet man nämlich zuhauf. Zumindest hat man in den Optionen die Möglichkeit, alle Spieler auf dem Server zu muten oder auch den Chat und sogar die Bemalungen auszustellen. Dennoch möchte man ja auch nicht auf jegliche Interaktion mit Spielern in einer Welt wie der von Rust verzichten. Hier gibt es massives Verbesserungspotenzial.

## Eine Vielzahl an Möglichkeiten

Abseits des PvEs ist bei Rust für jeden etwas dabei. Mittlerweile gibt es eine unüberschaubare Menge an Servern, die im Hauptmenü in drei Kategorien unterteilt werden. »Official« sind alle Server von Facepunch und Freunden des Hauses. Unter »Community« findet man inoffizielle, wie auch unter

»Modded«. Der Unterschied ist, dass bei letzterem Menüpunkt alle Server aufgelistet sind, die auf verschiedenste Weise modifiziert wurden. Es gibt in Rust Server mit und ohne Gruppenlimits oder gar komplett für Solospieler. High oder Low Pop mit einem Limit von maximal zehn Leuten bis hin zu 500 oder mehr. Dazu kommen noch verschiedene Kartengrößen.

Wem die ungemoddede Vanilla-Version von Rust zu grindlastig ist, der hat die Möglichkeit, auf 2X-Servern oder höher zu spielen. Auf diesen bekommt man jegliche Ressourcen in doppelter Menge, was gerade für kleinere Gruppen oder Solospieler interessant ist. Es gibt auch Fun- oder Trainings-Server zum Schießen oder Fliegen. Und wer keine Lust auf das ganze Drumherum hat, kann reinen Battlefield-Servern joinen. Persönlich würde ich euch Server von bekannten Streamern und YouTubern empfehlen. Diese sind am besten moderiert.

## Ein Hauch von Early Access

Die Performance von Rust hat sich über die Jahre zwar merklich verbessert, es gibt aber immer noch Luft nach oben. Vor allem AMD-Prozessoren scheinen den Entwicklern Probleme zu machen. An Orten mit vielen Lichtquellen oder aber wenn viele Basen überall verteilt sind, sinkt die Performance stark. Selbst mit potenter Hardware ist es schwierig, dagegen anzukommen. Zudem

Im Fischerdorf stehen Boote, U-Boote und Taucherausrüstung in einer sicheren Zone zum Verkauf.



Über die unterirdischen Tunnel bewältigen wir größere Distanzen fix per U-Bahn. Gleichermassen sind sie aber auch eine guter Ort, um Schrott zu farmen.

## MEINUNG

Rémy Bournizel  
@bournizel



Als großer Fan des Survival-Genres wie auch von taktischen Shootern bin ich äußerst glücklich darüber, ein Spiel gefunden zu haben, das beides vereint. Ich habe in Rust Stunden auf reinen Bau-Servern verbracht, um einen für mich passenden Build zu erarbeiten. Auf Shooting Ranges habe ich gelernt, den Rückstoß von Waffen zu meistern und ihre Eigenheiten kennenzulernen. Der Nervenkitzel, ein volles Inventar sicher zurück in die Basis zu bringen, ist immens hoch, genauso wie das Risiko. Rust schafft es am laufenden Band, eine unvergleichliche Spannung aufzubauen. Die spielerische Freiheit, Ziele auf seine Art zu erreichen, fasziniert mich. Verluste treiben mich hingegen oft schier an den Rand des Wahnsinns. Ein Erfolg fällt dadurch aber viel mehr ins Gewicht.

Doch auch ich habe eine gewisse Zeit gebraucht, um mit diesem Rust warm zu werden. Meine Spielzeit zeigt aber ziemlich deutlich, dass es mich ab einem gewissen Punkt in den Bann gezogen hat.

sorgen aufblitzende Mündungsfeuer in Rust für Mikroruckler, was vor allem in Kampfsituation äußerst unpraktisch ist. Die Entwickler arbeiten zwar stetig daran, die Performance zu verbessern, sollten dies aber eindeutig priorisieren.

Bugs und unschöne Clipping-Fehler kommen auch immer mal wieder vor. Zwar wirken sich diese meist nicht signifikant auf das Gameplay aus, stören aber dennoch das Gesamtbild der Welt.

Die Tiere wurden in einem der letzten Updates überarbeitet. Diese sehen eindeutig besser aus als zuvor und verhalten sich auch glaubwürdiger. Streifen sie alleine durch die Prärie und treffen auf Artgenossen, bilden sie ein Rudel. Die Animationen wurden zwar ebenfalls angepasst, könnten aber trotzdem noch um einiges realistischer ausfallen.



Der erste kostenpflichtige DLC stattete uns mit einer Reihe von Instrumenten aus.

Des Weiteren hat Rust noch so manche nervigen Eigenheiten, die sich schon ewig im Spiel befinden und endlich mal entfernt gehören. Stellen wir uns auf Fahrzeuge oder hüpfen auf ihnen herum, kann es gut sein, dass wir dabei sterben. Springen wir im Flug aus einem Helikopter oder klettern wild in der Gegend herum, kommt es gerne vor, dass wir vom Server gekickt werden. Das Ärgerlichste sind aber nicht registrierte Treffer beim Gegner trotz Treffer-Feedback. Allein stellen sie zwar kein großes Problem dar, aber in der Summe wird es zu nervig.

Deutlich besser gelungen ist den Entwicklern ganz klar das Sounddesign. Kleidungsstücke verursachen etwa verschiedene Geräusche. Somit kann man in etwa ausmachen, wie gut ein Gegner ausgerüstet ist, ohne ihn zu sehen. Auch die Ortung funktioniert hervorragend.

Die monatlichen Updates von Rust sind besonders hervorzuheben. Diese sind nämlich immer gratis und bringen selten nur Bugfixes und Performance-Verbesserungen. Oftmals bekommt ihr entweder neue Items, mit denen ihr euch befassen könnt, oder gar komplett neue Monumente. Kostenpflichtige DLCs gibt es auch, die enthalten aber nur Spaßgegenstände wie Instrumente oder Diskomobiliar. Sie bieten keinen spielerischen Vorteil, sind aber dennoch oft ziemlich cool. Zum Beispiel kann der Spieler ein echtes MIDI-Keyboards an seinen PC an-

schließen, um mit diesem die Instrumente im Spiel zu bedienen. Als zusätzliche Finanzierungsmethode unterhalten Facepunch Studios einen Shop für kosmetische Items. Hier werden wöchentlich neue Skins angeboten. Die Skins kommen direkt aus der Community, das Angebot basiert auf der Anzahl der Upvotes. Die Ersteller werden zudem am Gewinn beteiligt. ★

## RUST

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

E4400 / Athlon II X2 450  
GTX 650 / Radeon HD 7720  
8 GB RAM, 10 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core i5 4430 / FX 8300  
GTX 980 / Radeon R9 Fury  
16 GB RAM, 10 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



- schöne Landschaftskulissen
- stimmungsvolle Monumente
- sehr gute Soundkulisse
- unschöne Grafik-Bugs
- hakelige Animationen

### SPIELDESIGN



- vielfältige Herangehensweisen
- forderndes Gameplay
- taktischer Tiefgang
- ausgeklügeltes Bausystem
- Raids ohne Gegenwehr möglich

### BALANCE



- Ausrüstung entspricht Aufwand
- gute Balance bei Items
- clevere Instandhaltungskosten
- Raids schlecht balanciert
- hohe Einstiegshürde

### ATMOSPHÄRE / STORY



- Nervenkitzel
- Abwechslung durch prozedural generierte Karten
- Items fügen sich gut in die Welt ein
- Wetterereignisse
- statische NPCs

### UMFANG



- hoher Wiederspielwert
- Server mit großer Variation
- monatliche Content-Updates
- Endlosspirale durch Wipe-Mechanik
- wenige PvE-Inhalte

### ABWERTUNG

Die Technik hat sich seit Ende des Early Access leider nur leicht verbessert. Hakelige Animationen, stupide KI und Bugs führen zu fünf Punkten Abzug.



-5

### FAZIT

Ein taktisches Survival-Erlebnis für frustresistente Freunde des PvP, verspricht jedoch den Charme von Early Access.



Die Unterwasserlabore wie auch die U-Boote kamen mit dem letzten Patch hinzu und füllen das bisher leere Meer mit Leben.