

Rust

Überlebenskampf in Reinkultur. Wir haben den Early-Access-Hit angespielt und Protokoll geführt. Das Ergebnis: ein Tagebuch des Scheiterns. Von Johannes Rohe

Genre: **Actionspiel** Publisher: - Entwickler: **Facepunch Studios (Garry's Mod)**
Termin: **2015** Status: **zu 20% fertig** Preis: **19 Euro**

[Weitere Infos auf GameStar.de](#)

Jeden Tag schlagen sich Zehntausende halbnackte Männer mit Steinen gegenseitig die Schädel ein. **Rust**, das neue Spiel der Entwickler von **Garry's Mod**, zählt seit Wochen zu den beliebtesten Spielen auf Valves Onlineplattform Steam und stellt sogar **DayZ** in den Schatten: Zu unserem Redaktionsschluss tummeln sich den Steam-Statistiken zufolge knapp 50.000 Spieler auf den Servern, das sind ganze 20.000 mehr als im Survival-Konkurrenten. Die Entwickler haben mit

Rust binnen eines Monats mehr als die Hälfte dessen eingenommen, was **Garry's Mod** in neun Jahren erwirtschaftet hat. Kurzum: **Rust** ist ein Phänomen. Und das, obwohl die spielbare Early-Access-Version noch unfertiger ist als der Berliner Flughafen, schlechter aussieht als manches Browserspiel und Anfängern eine kürzere Lebenserwartung zugesteht als Bond-Bösewichten in einem Haifischbecken. Nachdem wir das Spiel bereits im Early-Access-Special in der letzten Ausgabe angeschaut haben, nehmen wir es jetzt noch einmal genauer unter die Lupe – nicht, weil wir so begeistert waren, sondern gerade, weil wir es nicht waren. Zwar haben wir **Rust** ein ordentliches Potenzial attestiert, aber auch viel zu wenig Inhalt. Doch irgendeinen Grund muss es haben, dass schon jetzt Abend für Abend Unmengen an Spielern die Steam-Server bevölkern. Begeben wir uns also auf Spurensuche nach der »Faszination **Rust**«.

Der gute alte Stein

hufen, schlechter aussieht als manches Browserspiel und Anfängern eine kürzere Lebenserwartung zugesteht als Bond-Bösewichten in einem Haifischbecken. Nachdem wir das Spiel bereits im Early-Access-Special in der letzten Ausgabe angeschaut haben, nehmen wir es jetzt noch einmal genauer unter die Lupe – nicht, weil wir so begeistert waren, sondern gerade, weil wir es nicht waren. Zwar haben wir **Rust** ein ordentliches Potenzial attestiert, aber auch viel zu wenig Inhalt. Doch irgendeinen Grund muss es haben, dass schon jetzt Abend für Abend Unmengen an Spielern die Steam-Server bevölkern. Begeben wir uns also auf Spurensuche nach der »Faszination **Rust**«.

Tag 1: Unsere Reise beginnt ganz unromantisch im integrierten Serverbrowser, in dem wir uns eine der vielen angebotenen Partien aussuchen. Eigene dürfen wir allerdings nicht erstellen, auch offline funktioniert **Rust** nicht. Wir spielen immer im Internet – und gemeinsam mit bis zu 200 anderen. Als unsere Spielfigur nach der Serverwahl die Augen öffnet, erstreckt sich vor uns eine idyllische Ebene, durchzogen von Bäumen und Gesteinsformationen. Kein schlechter Ort, um in der Wildnis zu überleben. Essenzielle Rohstoffe wie Holz und Stein sind offenbar im Überfluss vorhanden, gefährliche Tiere scheinen sich keine herumzutreiben und auch keine anderen Spielern. Wir hätten es also schlechter treffen können. Man stelle sich vor, wir wären in einem moskitoverseuchten Sumpf gelandet oder mitten in einer Eiswüste oder noch schlimmer: zusammen mit Z-Sternchen im australischen Busch. Oh, wie wir uns täuschen! Gegen die Schrecken von Rust Island, dem Schauplatz von **Rust**, wäre selbst eine mit Z-Promis verseuchte Sumpfwüste das Paradies. Doch das werden wir erst später feststellen, denn erstmal sieht alles eher nach gemütlichem Campingurlaub aus. In unserem Inventar finden wir bereits eine grundlegende Survival-Ausrüstung: eine Fackel, zwei Bandagen für den Notfall und einen Stein. Der Felsklumpen hilft uns wie ein Steinzeit-Taschenmesser in allen Lebenslagen. Schlagen wir damit auf Bäume, kriegen wir Holz, verkloppen wir Tiere, gibt's was

Legende



Mit Sternen bewerten wir den Spielspaß der Early-Access-Versionen. Goldene Sterne zeigen, wie viel Spaß das Spiel in seinem aktuellen Zustand macht. Weiße verraten, welches Potenzial im Titel schlummert, wenn die Entwickler all ihre Pläne umsetzen. Und graue sind voraussichtlich für immer unerreichbar. Die Anzahl der Münzen zeigt hingegen den aktuellen Preis der Vorabversion.

	weniger als 5 Euro
	5 bis 10 Euro
	10 bis 20 Euro
	20 bis 30 Euro
	mehr als 30 Euro

Gemeinsam ergeben die Münzen und Sterne auch eine grobe Preis/Leistungs-Wertung: Wenn ein Spiel gleich viele goldene Sterne und Münzen hat, kann sich der Kauf gerade so lohnen. Spiele mit mehr Sternen als Münzen sind Schnäppchen, Spiele mit mehr Münzen als Sternen überteuert.

zu futtern (denn natürlich müssen wir essen), und malträtiert wir Felsen erhalten wir ... nichts. Stein und Erze bauen wir nämlich nur an ganz speziellen Findlingen ab und nicht an den großflächigen Gebirgszügen. Unsere erste Aufgabe besteht also darin, einen dieser ominösen Brocken zu finden. Das ist aber schwerer, als es klingt, denn in einigen Gebieten der riesigen Karte gibt es kaum Ressourcen. Zum Glück stoßen wir nach einiger Sucherei auf ein Vorkommen. Gerade Stein ist zu Beginn sehr wichtig, denn daraus basteln wir uns etwa eine simple Axt, mit der wir wesentlich schneller Rohstoffe abbauen können. Das ist in **Rust** flott getan. Im entsprechenden Menü klicken wir lediglich auf die begehrte Axt und bekommen die benötigten Materialien angezeigt. Weil wir schon alles im Inventar haben, genügt ein weiterer Mausklick, und einige Sekunden später halten wir unser neues Lieblingswerkzeug in Händen. Mach's gut Stein, dich brauchen wir jetzt nicht mehr. Natürlich wollen wir unser neues Multitool gleich ausprobieren und beackern gerade den nächsten Baum, als wir plötzlich Schritte hinter uns hören. Obwohl wir sofort herumwirbeln, erkennen wir den halbnackten Angreifer nur noch schemenhaft, bevor er uns mit einigen saftigen Schlägen zu Boden schickt – Game Over.

Tag 1: Da sind wir wohl Opfer eines besonders hitzköpfigen Mitspielers geworden, naja sei's drum. Nach einem Klick auf den



Zusammen mit unseren Begleitern machen wir uns auf den Weg, um unseren Nachbarn zu besuchen.

+ Stärken

- + große spielerische Freiheit
- + einfaches Crafting
- + integrierter Voicechat

- Schwächen

- extrem frustrierend
- keinerlei Hilfestellungen
- detailarme Landschaft
- schwache Präsentation

Garry's Mod



Garry's Mod, benannt nach seinem Entwickler Garry Newman, ist eigentlich kein Spiel, sondern ein spielbarer Baukasten für Valves Source Engine. Alleine oder mit zahlreichen Mitspielern rennen wir in der Egoperspektive durch ein Level und lassen über Menü Gegenstände erscheinen, die wir dann auf unterschiedlichste Art und Weise manipulieren. So bauen wir vom Katapult bis zum raketentriebenen Dixi-Klo alles, was uns in den Sinn kommt. Erfahrene Spieler kreieren sogar eigene Level oder erstellen Web-Comics mit vorgefertigten NPCs. Was als Modifikation für **Half Life 2** begann, ist inzwischen ein eigenständiges Spiel geworden, das seinen Entwicklern über 22 Millionen Dollar eingebracht hat.

»Respawn«-Button stehen wir scheinbar am gleichen Ort, an dem wir zuvor schon gestartet sind. In unserer Hand: ein Stein. Hallo Stein, schön dich wiederzusehen. Genau wie **DayZ** setzt **Rust** auf Permadeath. Soll heißen: Wer einmal stirbt, verliert sein gesamtes Inventar und muss das Spiel von vorne beginnen. In der verzweifelten Hoffnung, unsere geliebte Steinaxt retten zu können, weil unser Mörder den Wert dieses edlen, handgefertigten Werkzeugs verkannt hat, machen wir uns auf die Suche nach unserer Leiche – so fern kann sie schließlich nicht sein. Weit gefehlt. Als wir vor uns plötzlich eine Straße und einige verfallene Gebäude entdecken, die uns vollkommen unbekannt sind, erkennen wir: Wir sind nicht am selben Ort auferstanden, Rust Island sieht lediglich fast überall gleich aus. Wo man geht und steht, finden sich Grasflächen, Bäume und Felsen. Diese Leere ist von den Entwicklern beabsichtigt. Statt Rust Island mit vorgefertigten Objekten zuzupflastern, wollen sie den Spielern Raum geben, ihre eigenen Ideen zu verwirklichen und die Insel mit selbstgebauten Behausungen interessant zu gestalten. Bis zu unserem Server scheint sich das aber noch nicht wirklich herumgesprochen zu haben, neben den einfachen



Mit der **Steinaxt** bauen wir Rohstoffe deutlich schneller ab als mit unserem Allzweck-Stein.

Schon der **Schutzwall** der Behausung ist beeindruckend. Hoffentlich nimmt uns niemand von dort oben ins Visier.

Glück gehabt. Der nette Bewohner bittet uns herein und zeigt uns seinen **Arbeitsplatz** mit Werkbank und Schmelzofen.

Der Rust-Enthusiast



Um das Phänomen Rust besser zu verstehen, haben wir Sebastian, bekannt als Miinyas, gebeten uns zu schildern, was ihn an Rust so fasziniert. Er befasst sich auf seinem Youtube-Kanal »Hirnstruzockt!« ausgiebig mit Survival-Spielen und hat schon viele Spielstunden in Rust verbracht.

Als ich vor einigen Monaten mit Rust angefangen habe, war auch ich schnell ziemlich genervt. Was in Gameplay-Videos nach einem tollen Spiel ausgesehen hatte, entpuppte sich als Frustfalle, in der man als Anfänger nur ein Opfer für seine Umwelt ist. Trotz allen Ärgers übte Rust aber auch einen gewissen Reiz auf mich aus: Ich wollte wissen, wie es ist, selbst einmal in voller Kevlar-Montur mit dem Sturmgewehr in der Hand über die Karte zu streifen. Deshalb bin ich dran geblieben. Wenn man die ersten Spielstunden überlebt, sich eine Hütte gezimert und einen Schlafsack genäht hat und am Lagerfeuer sitzend leckere Hähnchensteaks brutzelt, sieht die Welt schon gar nicht mehr so schlecht aus. Von jetzt an kann man gezielte Erkundungstouren starten und muss nicht immer wieder bei null anfangen, wenn einem mal wieder eine Schrotladung aus dem Hinterhalt den Rücken massiert hat. Mit der Zeit lernt man, sich in der kargen Landschaft zu orientieren – und schon fühlt man sich deutlich weniger hilflos als zuvor. Im späteren Spiel entwickelt Rust eine regelrechte Suchtschpirale: Ich gehe auf die Suche nach neuen Gegenständen, verbessere mein Lager sowie meine Waffen und kann damit noch gefährlichere Gebiete wie die radioaktiven Zonen plündern – oder andere Spielergruppen angreifen. Nach Möglichkeit sollte man in Rust nie alleine losziehen, denn alleine stellt mich schon ein wilder Bär vor eine Herausforderung, ganz zu schweigen von anderen Spielern. Ich hatte das Glück, relativ früh auf Benny alias »JackFleischhammer« zu treffen, der nicht gleich mit der Axt auf mich losgegangen ist. Seitdem spielen wir zusammen und haben das Spiel gemeinsam entdeckt. Vorsicht ist trotzdem geboten, denn Rust ist eben ein schonungsloser Kampf ums Überleben und gerade das macht die Faszination des Spiels für mich aus.



Unseren einfachen **Holzverschlag**, den wir zuvor im praktischen Menü gecraftet haben, platzieren wir am besten gut versteckt in einer Felsspalte.

Holzverschlägen, die wir auf Knopfdruck craften können, sehen wir nur selten größere Bauwerke. Sporadisch gibt es aber doch vorgefertigte Objekte wie Gastanks, Häuser und die angesprochene Straße, die bei der Orientierung helfen. Ansonsten müssen wir uns Felsformationen einprägen und die Himmelsrichtung anhand des Sonnenstands bestimmen. Karte oder Kompass gibt es auch im späteren Spiel nicht. Während wir aber noch auf der Straße stehen und grübeln, aus welcher Richtung der Strahlemann uns gerade auf die Birne brennt, hören wir schon wieder Schritte, gefolgt von einem Knall – Game Over.

Tag 1: Okay, ruhig bleiben. Auch wenn wir gerade zum zweiten Mal ohne Vorwarnung erledigt wurden, haben wir diesmal immerhin keine wichtigen Items verloren. Also auf ein Neues. Unsere jungfräuliche Spielfigur scheint unter einem guten Stern geboren zu sein, denn wir starten in einem rohstoffreichen Gebiet und können schnell haufenweise Stein und Holz zusammenklauben. Nur kurz schießt uns das Adrenalin in die Adern, als wir in der Ferne einen anderen Spieler sehen. Doch wir haben unsere Lektion gelernt und ducken uns schnell hinter einen Baum. Glück gehabt. Mit unserem Rohstoffvorrat verkrümeln wir uns in eine schlecht einsehbare Ecke und zimmern unseren ersten eigenen Holzverschlag zusammen. Gut, für die Spaltmaße würde jeder Handwerker vermutlich lebenslanges Berufsverbot erhalten,

doch für uns ist der Schuppen prachtvoller als der Burj Khalifa. Besonders weil wir im Inneren uns und unsere Habseligkeiten vor Langfingern und Meuchelmördern in Sicherheit bringen können. Die Tür lässt sich nämlich nur von uns oder nach Eingabe eines Zahlencodes öffnen. Nach dieser Anstrengung knurrt uns ordentlich der Magen, und wir stellen entsetzt fest, dass wir völlig vergessen haben, uns um etwas zu futtern zu kümmern. Um Vegetarier ist es in **Rust** schlecht bestellt, denn das derzeit einzig verfügbare Nahrungsmittel ist Hähnchenbrust – egal ob wir vorher ein Schwein, einen Hirsch oder Bären erlegt haben. Bevor der Hunger an unserer Lebensenergie knabbert, machen wir uns schnell auf die Socken, obwohl uns die untergehende Sonne leicht beunruhigt. Erneut ist das Glück uns hold und wir finden eine Sau, die sich schnell zu Hähnchenfleisch verarbeiten lässt. Neben dem Fleisch erbeuten wir auch ein wenig Stoff. Hätten wir mehr davon, könnten wir uns einen wohligen Schlafsack häkeln und nach unserem Ableben dort auferstehen, wo wir ihn abgelegt haben – bestenfalls also in unserer Hütte. Doch so weit ist es leider noch nicht. Während unserer Jagd ist nämlich passiert, wovor wir uns gefürchtet haben. Die Nacht ist hereingebrochen, und wir erkennen kaum noch unsere Hand vor Augen. Um heim zu finden, bleibt uns nichts anderes übrig, als eine Fackel zu entzünden. Ein Anfänger-Fehler, denn jetzt sehen wir zwar mehr, können dafür aber auch aus gro-



Der **Ausblick** von der Dachterrasse ist fantastisch. Doch plötzlich hören wir unten Schüsse.



Erwischt! Die beiden **Angrifer** sind schnell erledigt, doch das Erlebnis zeigt: Der Tod ist in Rust allgegenwärtig.

Zu Beginn unseres Tests gab es in Rust noch **Zombies**. Die untoten Schlurfer wurden aber inzwischen durch besonders gefährliche Tiere ersetzt.



ber Distanz erspät werden. Als wir wohlbehalten zuhause ankommen, bedanken wir uns deshalb zunächst beim lieben Spielegott, bevor wir ein Feuerchen machen und uns ein Hähnchensteak braten. Doch schon der erste Bissen bleibt uns fast im Hals stecken, als wir draußen plötzlich eine Stimme hören: »Hey, is anyone in there?«, ruft uns der unbekannte Spieler über den spielinternen Voicechat zu. Anscheinend hat tatsächlich jemand unser unfreiwilliges Leuchtsignal gesehen und ist uns gefolgt. Wir bleiben mucksmäuschenstill und hoffen, dass der Fremde bald einfach weiter zieht.

Tag 2: Trotz dieses Schockmoments haben wir unseren ersten Tag überlebt! Und noch besser: Vor unserer Hütte scheint die Luft rein zu sein. Zumindest haben wir nach dem nächtlichen Zwischenfall nichts Verdächtiges mehr gehört. Wir öffnen die Tür und sehen noch kurz den Lauf einer Schrotflinte, die auf unseren Kopf zielt – Game Over.

Tag 1: Jetzt reicht's, wir brauchen Verstärkung. Über Skype koordinieren wir uns mit einem Freund, joinen denselben Server ... und sind erstmal völlig aufgeschmissen. Wie sollen wir uns auf der riesigen Karte nur finden? Egal, erstmal einfach draufloslaufen. Doch nach einigen Metern warnt uns das markante Klicken eines Geigerzählers. Wenn uns unsere Gesundheit lieb ist, dann kommen wir hier ohne passende Schutzkleidung nicht weiter. Warum einige Teile der Insel radioaktiv verstrahlt sind? Wir wissen es nicht. Bis vor kurzem schlurften noch Zombies in der Nähe dieser Zonen herum, doch die Entwickler haben die untoten Hirngourmets mit dem letzten Patch entfernt. Was uns dort stattdessen bald auflauern soll, wurde bislang nicht verraten. Wenn's nach uns geht, ist Rust Island aber auch ohne KI-Feinde schon tödlich genug. Wie zum Beweis hören wir in diesem Moment unseren Freund wild fluchen, ihn hat's erwischt. Und auch uns ereilt nur wenige Minuten später mal wieder der Bildschirmtod – Game Over.

Tag 12: Wir haben es geschafft! Wir haben die gefährliche Zeit als Anfänger überstanden. Wie ein Löwenjunges, das sich in seinen ersten Lebensmonaten selbst vor den kleinsten Räubern in Acht nehmen muss, haben wir im Verborgenen gelebt und uns mühsam durchgeschlagen. Doch jetzt streifen wir als Könige der Savanne mit Schrotflinte und Sturmgewehr über Rust Island. Okay zugegeben, ganz alleine wären wir wohl nie so weit gekommen, aber hey, ein Löwenbaby braucht ja auch sein Rudel. Unsere Helfer in der Not waren der Let's Player Sebastian alias »Minyas« und sein Freund Benny, die uns aufgepäppelt und durch die Welt von **Rust** begleitet haben. Eingemummelt in einen vorteilhaft geschnittenen Kevlar-Anzug fühlen wir uns unbesiegbar. Doch Sebastian und Benny mahnen zur Vorsicht: Wer wild rumballert, erregt Aufmerksamkeit, und aus dem Hinterhalt kann uns selbst eine einfache Pistole schnell den Garaus machen. Wie schnell das gehen kann, merken wir bei einem eigentlich ganz harmlosen »Nachbarschaftsbesuch«. In der Hoffnung, Screenshots von einer fortgeschrittenen Spielerbe-

hausung machen zu können, nähert unsere Gruppe sich der Festung eines bekannten Spielers. Schon von weitem kündigen wir uns und unsere friedlichen Absichten über den Voicechat an. Auf Minuten der Anspannung folgt Erleichterung. Statt uns über den Haufen zu schießen, lässt uns der freundliche Bewohner in sein Heim. Doch während wir drinnen unser Fotoshooting absolvieren, fliegen dem wachstehenden Benny plötzlich Kugeln um die Ohren. Zwei fremde Spieler haben sich in der Hoffnung auf leichte Beute angeschlichen und das Feuer eröffnet. Schnell stürzen wir nach draußen und überwältigen die Angreifer. Obwohl wir diesmal ungeschoren davonkommen, beweist dieses Erlebnis: In **Rust** lauert der plötzliche Spieltod wirklich hinter jeder Ecke.

Und da dämmt es uns: Dieses ständige Gefühl der Bedrohung macht **Rust** zu etwas Besonderem. Und dafür braucht's noch nicht mal computergesteuerte Zombies, Drachen oder sonstiges Getier, sondern wie in **DayZ** unberechenbare Mitspieler. Unberechenbare Mitspieler, die mordende Sadisten sein können oder einfach nur Spinner, die andere Abenteurer unter Waffengewalt zwingen, ihre

Hosen auszuziehen – ja, das ist tatsächlich passiert. Vielleicht sind unsere Zufallsbekanntschaften aber auch barmherzige Samariter, die uns mit Waffen und Nahrung versorgen, uns Starthilfe geben in einer Umwelt, die keinerlei Fehler verzeiht. Natürlich ist diese Unberechenbarkeit mit viel Frust verbunden; Einsteiger werden oft ohne Erbarmen niedergeknüppelt, Einzelgänger überleben nur im Verborgenen. Dafür können sich selbst erfahrene Spieler niemals sicher fühlen, sie erleben Tag für Tag Nervenkitzel vom Feinsten und immer wieder neue, gerne mal skurrile Geschichten. Und genau das ist die »Faszination **Rust**«. JO

Und da dämmt es uns: Dieses ständige Gefühl der Bedrohung macht **Rust** zu etwas Besonderem. Und dafür braucht's noch nicht mal computergesteuerte Zombies, Drachen oder sonstiges Getier, sondern wie in **DayZ** unberechenbare Mitspieler. Unberechenbare Mitspieler, die mordende Sadisten sein können oder einfach nur Spinner, die andere Abenteurer unter Waffengewalt zwingen, ihre

Gammastrahlung ist schlecht für den Teint

Johannes Rohe | Trainee | johannes@gamestar.de

»Der Mensch ist des Menschen Wolf«, schreibt der Philosoph Thomas Hobbes und beschreibt Rust damit nahezu perfekt. Denn hier sind weder die KI-Gegner, noch die radioaktive Strahlung eine echte Gefahr für mich, sondern einzig und allein meine Mitstreiter. Und das, obwohl das Spiel mich in keiner Weise dazu ermuntert, gegen andere Überlebende zu kämpfen. Permadeath, völliges Fehlen von Komfortfunktionen und das in voller Härte ausgelebte »Nur der Stärkste überlebt«-Prinzip führen dazu, dass es Einsteigern fast unmöglich ist, länger als ein paar Minuten zu überstehen. Die ständige Bedrohung macht Rust zwar zu einem intensiven, aber auch unglaublich frustrierenden Spielerlebnis. Nach meiner Zeit auf Rust Island kann ich zwar die Faszination und den Nervenkitzel, den einige Spieler empfinden, nachvollziehen, das Gesamtpaket macht mir aber (noch) nicht genug Spaß, um mich länger mit dem Spiel zu beschäftigen. Trotzdem werde ich die Entwicklung von Rust genau verfolgen und vielleicht in einigen Monaten noch einmal reinspielen. Am Besten wieder mit Sebastian und Benny.



Spielspaß ★★★★★

Preis ●●●●●