

Rust

MENSCHLICHE ABGRÜNDE

Genre: **Action** Publisher: **Facepunch Studios** Entwickler: **Facepunch Studios** Termin: **8.2.2018** Sprache: **Englisch, Deutsch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **32 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Rust lässt Spieler neben einer postapokalyptischen Umgebung auch die Abgründe menschlicher Interaktion erkunden und sorgt im PvP für einen konstant hohen Spannungspegel. Von Gloria H. Manderfeld

Am Anfang war der Stein. Und die Fackel – denn mehr bekommt ein Spieler auf einem Rust-Server zu Beginn nicht in die Hand. Nackt wie der Entwickler die Avatare schuf, streuen Neulinge kurz nach dem Spawn durch eine extrem weitläufige Welt und versuchen, die grundlegenden Bedürfnisse nach Nahrung und Wasser zu stillen. Und schon wissen wir alle, was dieses Rust ist. Ein Survival-Spiel wie etwa Ark, nur ohne Dinos, in dem wir uns vom nackten Menschlein nach und nach in ein wehrhaftes Wesen verwandeln. Sollten wir nicht zuvor sterben, denn dann geht (fast) alles wieder von vorne los.

Rust ist kein wirklich neues Spiel – nett formuliert. Bereits seit dem 11. Dezember 2013 befand es sich im Early-Access-Programm auf

Steam, ist aber nun offiziell veröffentlicht – mit der Einschränkung der Entwickler, dass man trotzdem kein fertiges Spiel erwarten solle. Uns egal, wir testen jetzt, basta!

Übrigens im Zusammenhang mit dem Alter von Rust erstaunlich: Das Spiel leistet sich noch immer in dichter bebauten Gegenden selbst auf leistungsstarken Rechnern Mikrolags. Hakelige Animationen der Tierwelt sowie ungenaue Bewegungen bei Sprüngen und Kletterbewegungen zeigen, dass hier trotz Releaseversion Luft nach oben besteht, das Patchen geht also weiter.

Fast alles ist bei Rust tödlich – vor allem die Mitspieler!

Zu Beginn ist das Überleben in Rust reines Glücksspiel, unser Spawnpunkt auf der Inselkarte liegt stets irgendwo an der Küste und dort finden wir nicht zwangsläufig irgendwas Nützliches. Süßwasser gibt es nur im Inselinneren, ebenso essbare Pflanzen, jagbare Tiere und Ressourcenvorkommen wie Steine oder Metall. Aber da lauern auch andere Spieler. Ach ja, an der Küste übrigens auch. Und andere Spieler – das ist selbstverständlich nicht gleichbedeutend mit »nette Spieler«. Die Chance, dass man in Rust nach nur wenigen Minuten ins Gras beißt, ist verflucht groß.

Alle Ressourcen gewinnt man zunächst auf dieselbe Weise: entweder pflücken oder den Allzweck-Stein zur Hand nehmen und kräftig druff! Trifft man den »Sweet Spot« (bei Metallen und Steinen ein Aufblitzen, bei Bäumen ein rotes Kreuz), gibt es beim Sammeln einige Einheiten mehr. Bis auf rudimentäre Erklärungen zur Steuerung und dem Ressourcenabbau lässt Rust Neuspieler ansonsten ziemlich alleine. Alles andere muss man sich durch Ausprobieren und sorgsames Tooltip-Lesen aneignen.

Etwa, dass die Witterung beim Überleben eine entscheidende Rolle spielt. Ohne warme Kleidung sollte man sich nicht in schneebedeckte Regionen wagen, und in der sengend heißen Wüste geht's luftig bekleidet natürlich deutlich besser voran. Schwimmen und rennen lässt den Avatar schneller hungrig werden. Und dann ist da noch die an vielen Orten vorhandene Strahlenbelastung, welche gerade für nackte Überlebende schnell zu einer tödlichen Falle wird.

Wer Glück hat, findet Tiere wie Hühner oder Hirsche, die man bereits mit einfachen Waffen wie dem Speer töten und ausweiden kann. Deren Verteilung im Spiel ist jedoch weit weniger großzügig als die von essbaren Pflanzen wie Kürbissen, Pilzen oder Mais. Pflanzen werfen übrigens auch Samen ab,





Der verlassene Supermarkt ist nur eines von vielen Monumenten, die nützlichen Loot versprechen.

die man idealerweise an einem sonnigen Plätzchen in den Boden steckt, um einige In-game-Tage später die Ernte einzufahren.

Rust setzt beim Erlangen besserer Ausrüstung also ganz aufs Stöbern und Forschen. In speziellen Fässern finden wir Schrott und andere Gegenstände, mit denen sich am Forschungstisch hilfreiche Baupläne erstellen lassen. Hat man eine solche Blaupause erst einmal ins Craftingmenu des Spielercharakters eingelesen, bleibt sie zum Glück auch nach dem Bildschirmtod erhalten. Zwar stöbert man unterwegs auch fertige Blaupausen auf, braucht aber Glück, um Außergewöhnliches zu finden. Ansonsten bleibt nur das Forschungsroulette an der Werkbank, das für 75 Schrott-Einheiten einen zufälligen Bauplan ausspuckt.

Schaffen, sparen, Häusle bauen – und noch mehr sparen!

Survivaltypisch ist der Bau einer Basis das erste großes Spielziel, da man so immerhin einen sicheren Respawnpunkt errichten kann. Ansonsten landet man nach einem Tod wieder irgendwo in der Pampa. Verglichen mit den Möglichkeiten von Conan Exiles fallen die Bauteile für unser Heim sehr klötzchenartig aus und führen zu hässlichen Quaderbauten. Oder anders: Die Architektur in Rust ist bestenfalls zweckmäßig.

Das zu Beginn aus Holz errichtete Zuhause lässt sich glücklicherweise verbessern. Spätestens beim Ausbau auf Stufe vier (Blechwände) nutzt man Metallfragmente zur Herstellung, die zunächst als Rohmetall aus Vorkommen gehackt und im Brennofen

zum Endprodukt verarbeitet werden. Das lässt die Spielzeit ganz gut in die Höhe schnellen. Wenig gelungen ist zudem, dass ein Holzhaus mit Dynamit schnell zu Spänen verarbeitet werden kann und Holztüren schon mit einfachen Waffen zerstörbar sind. Hat ein Neuling es also tatsächlich geschafft, sich eine Unterkunft zu errichten, bietet diese allenfalls gefühlte Sicherheit vor anderen Spielern.

Die Wahrscheinlichkeit, dass solche Behausungen durch erfahrene Spieler geraidet werden, ist sehr hoch und führt direkt in eine Endlosspirale aus Beschaffung von noch mehr Material, dem Bau eines neuen Hauses und dessen abermaliger Zerstörung. Obendrauf kommt noch, dass die Basis einfach nach einer Weile zerfällt, wenn man



Der Hubschrauber greift nur fortschrittlich ausgerüstete Spieler an.



Letzte Rettung vor einem wilden Hund bietet ein Reifenstapel zum Klettern.



Noch scheint kein Mitspieler die abgeworfene Hilfslieferung entdeckt zu haben, aber das bleibt nicht lange so.

keine Ressourcen im Baustofflager hat. Das alles kann schon sehr frustig sein.

Der Mensch ist dem Menschen ein Wolf

Die meisten Rust-Guides warnen ausdrücklich davor, anderen Spielern zu vertrauen, da mit fiesen Tricks gearbeitet wird, um in gesicherte Basen hereinkommen oder den Glauben an die Gutartigkeit der Mitmenschen auszunutzen. Hilferufe oder über den im Spiel vorhandenen Voice-Chat gesprochene, freundliche Worte soll man laut

dieser Guides nicht ernst nehmen, sondern vor allem darauf achten, wie sich die Mitspieler verhalten. Ist ein Fremder nämlich erst einmal in Reichweite, schützt einen nichts mehr davor, getötet und anschließend gelootet zu werden. Perfide wird es, wenn sich Mitspieler den Zugang zur mühsam errichteten Basis durch vorgebliche Nettigkeit erschleichen und ihr wahres Gesicht zeigen, sobald sie mal drin sind. Nur wer andere Spieler außerhalb der Basis hält, genießt ein kleines bisschen Sicherheit.

Gerade auf offiziellen Servern scheint das hauptsächliche Hobby die Newbiejagd zu sein. Das kommt dem kompetitiv angelegten Grundgedanken des Spieles zwar entgegen, verhindert aber langfristig, dass Neulinge Fuß fassen können, ohne im Verbund mit mehreren befreundeten Mitspielern agieren zu müssen.

Ohne hohe Leidensstoleranz ist ein Start auf den offiziellen Servern eine echte Geduldsprobe. Alternativ weicht man auf Server aus, die weniger anfängerfeindlich oder aufgrund der Zeitzone nur von wenigen Spielern bevölkert sind. Spieler mit einer

hohen Spielzeit haben einen unbestreitbaren Vorteil gegenüber Gelegenheitsspielern. Die Server laufen Tag und Nacht, also muss man nur darauf warten, zu einer Zeit zuzuschlagen, in der Mitspieler nicht eingeloggt sind. Keine Basis lässt sich so perfekt bauen, dass jeder Einbrecher daran scheitert.

Wenig mehr als PvP

Rust hat wegen der Tendenz der Community, sich gerade an sichtbar nicht ausgerüsteten Newbie-Charakteren schadlos zu halten, eine große Menge an negativen Kommentaren auf Steam eingefahren. Dabei sollte man sich jedoch immer vor Augen halten, dass niemand gezwungen ist, diesen destruktiven Spielstil mitzumachen. Friedliche, auf PvE oder Kooperation ausgerichtete Server mit deutschsprachigem Fokus sind auch in der Serverliste vorhanden. Dennoch sollten Spieler mit Bau- und Entdeckungsfokus von Rust lieber Abstand nehmen.

Konzentriert man sich nämlich allein auf die PvE-Anteile des Spiels, wird's sehr schnell öde. Das Endgame fällt bis auf den alle zwei bis drei Stunden auftauchenden



Mit dem Speer wird man deutlich wehrhafter.

Aus Holz wird Haus

Mit ein paar Holzscheiten und einem Bauplan erstellt man sich die erste reichlich löchrige Hütte, die selbst einfachen Werkzeugen nicht lange standhält. Dank eines Upgrades gibt es zumindest etwas beständigere Holzwände. Richtig widerstandsfähig wird ein Spielerhaus erst ab der Materialstufe Stein, die einen Vorgeschmack auf den kommenden Grind bietet. Die darauffolgenden Ausbaustufen Blech und gepanzertes Metall verschlingen durch den Sammelaufwand ordentlich Spielzeit. Weitaus gelungener: viele besondere Bauteile wie Dachluken, Leitern, Fallen und Verteidigungsanlagen müssen erst im Spiel als Item gefunden und erforscht werden, bevor man sie nutzen kann.



Ein Klapperholzhaus hält gefühlt nicht einmal einem Windstoß stand.



Kuscheliger Blockhüttencharme bei der zweiten Ausbaustufe.



Endlich etwas Stabileres mit Steinwänden. Sollen die Gegner nur kommen!



Gloria H. Manderfeld
@GameStar_de



Rust hat meine Paranoia definitiv auf ein neues Level gehoben – in diesem Spiel überlebt man auf einem offiziellen Server nicht ohne permanentes Schleichen oder Rennen, hektisches Umschauen und die Neigung dazu, lieber einem Mitspieler den Stein über den virtuellen Schädel zu ziehen, als selbst zu sterben. Abseits des PvPs bleibt das Spiel blass und zeigt eine enttäuschend leere Welt. Klar, es ist eine grafisch ansprechend in Szene gesetzte Postapokalypse, aber wo man mit ein bisschen Liebe zu einem Hintergrund eine ganze Welt erschaffen könnte, verschenkt das Spiel eine riesige Menge Potenzial und wird mir vor allem durch geschwungene Steine und kreative Tode in Erinnerung bleiben. Wer hingegen nur eine Arena sucht, in der gemeinsam mit Freunden gegen Mitspieler gekämpft werden soll, ohne von zeitlichen Rundenbegrenzungen wie Playerunknown's Battlegrounds belästigt zu werden, dürfte mit Rust viel Spaß haben.

Hubschrauber, der Spieler mit fortgeschrittenen Waffen und Ausrüstung angreift, ebenfalls sehr mager aus. Rust lässt survivalgeübte Spieler, die sich Dungeons wie in Conan Exiles und Bosskämpfe wie bei Ark: Survival Evolved erhoffen, im Regen stehen.

Und angesichts der großen Mengen für den Basisausbau nötiger Rohstoffe kommt beim ewigen Sammeln zwangsläufig Langeweile auf. Muss man sich auf den PvP-Servern jedoch stets auf der Hut zwischen dicht gebauten Spielerbasen bewegen, bekannte Wege umgehen und versuchen, sich schnell über weites Feld zu Monumenten oder Fässern zu bewegen, pumpt das Adrenalin von ganz alleine. Schleichaktionen in stockfinsterner Nacht, bei denen man an munter im



In der erbarmungslosen Welt von Rust wird aus einem Jäger ganz schnell ein Gejagter.

Voicechat sprechenden Mitspielern vorbeihuschen, zeigen eine der Stärken des Spiels.

Potenzielle Gefahren lassen sich bei Rust nämlich über deren Geräuschlevel erkennen: auf den Boden krachende, gefällte Bäume, eine auf Stein klopfende Hacke oder das Grunzen eines schlecht gelaunten Ebers helfen sehr dabei, Problemen aus dem Weg zu gehen. Wenn Spieler unvorsichtig genug sind, den Ingame-Voicechat zu nutzen, kann man deren Position auch nachts hervorragend über die Klangrichtung lokalisieren.

Keine Story, aber wenigstens Stimmung?

Warum der einsame Nakte mit Fackel und Stein auf der unbekannten Insel strandet, erfährt der Spieler niemals. Was der Welt, in der Rust spielt, zugestoßen ist, ebenfalls nicht. Stets betrachtet man nur die Hinterlassenschaften einer irgendwie ausgelöschten Zivilisation: verlassene Tankstellen, halb zerstörte Supermärkte, auf Grund gelaufene Schiffe, zerfallene Leuchttürme.

Wo einem beispielsweise bei Conan Exiles an diversen Orten Storyhäppchen serviert werden, die Neugierde auf die Gesamt-

erzählung wecken, gibt es bei Rust schlicht gar nichts zu finden. Ohne eigene Vorstellungskraft und Freude an so kleinen Postapokalypse-Details wie beispielsweise einer aus leeren Thunfischdosen hergestellten Wandlampe ist die Welt von Rust nichts anderes als eine zugegebenermaßen ganz hübsche Kulisse, in der sich Spieler zumeist bis aufs Blut bekämpfen – und wird dadurch schlicht austauschbar. ★

RUST

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Intel Core i7 3770 / AMD FX-9590
Geforce GTX 670 2GB / AMD R9 280
8 GB RAM, 12 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Intel Core i7 4690K / AMD Ryzen 5 1600
Geforce GTX 980 / AMD R9 Fury
16 GB RAM, 12 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- detailverliebte Gegenstände
- stimmungsvolle Beleuchtung
- hakelige Animationen
- abseits der Monumente hübsche, aber leere Landschaften
- eintönige Musik

SPIELDESIGN



- Soundabmischung essenziell
- geradliniges Crafting
- prozedurale Karte bringt Abwechslung
- kaum Endgame-Inhalte abseits vom PvP
- sehr grindlasing

BALANCE



- hoher Schwierigkeitsgrad durch PvP
- Waffenschaden entspricht Craftingaufwand
- bevorzugt Spieler mit hoher Spielzeit
- kein Tutorial
- Einstiegschürde mit Glücksfaktor

ATMOSPHÄRE / STORY



- Adrenalin pur im PvP
- glaubwürdiges Setting
- weitläufige Höhlensysteme
- unterschiedliche Biome und Bedingungen
- keine Hintergrundstory

UMFANG



- große Insel
- für Teamspieler hoher Wiederspielwert
- viele Server mit verschiedenen Einstellungen
- wenig unterschiedliche NPC-Gegner
- gleichförmiges Endlosspiel

FAZIT

PvP-lastiges Survivalspiel für Frustreresistente, allerdings schwach bei Bau und Entdeckung.



Eine verlassene Mine lädt mit ihren Service-Tunneln zum Erkunden ein.