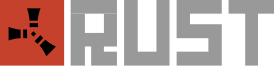
# Rust (игра)



Rust — компьютерная игра в жанре симулятора выживания, разработанная независимой британской компанией Facepunch Studios, возглавляемой c 2014 года Гарри Ньюмэном. Игра была выпущена в раннем доступе в декабре 2013 года, 8 февраля 2018 года состоялся её полноценный релиз для Windows и macOS. Версии для PlayStation 4 и Xbox One, разрабатываемые совместно со студией Double Eleven, были выпущены 21 мая 2021 года. Rust изначально создавался как клон DayZ с элементами крафтинга, схожими с таковыми в Minecraft.

## Содержание

## Игровой процесс

Rust — это многопользовательская компьютерная игра, в которой игроки сражаются друг с другом в суровом открытом мире. В игре присутствуют такие опасности, как радиоактивное излучение и дикие животные, однако главная угроза исходит от других игроков.

В игре присутствуют официальные сервера или частные сервера с большим разнообразием модификаций и настроек. Каждый сервер периодически подвергается «вайпу» — сбросу прогресса игроков и игрового мира до первоначального состояния. Их периодичность зависит от сервера (еженедельно, ежемесячно), однако при этом «глобальный вайп» проходит ежемесячно на всех серверах во время обновления игры. Игроки могут сражаться в одиночку или объединиться с другими пользователями. На разных серверах размер команды может быть различным: одиночный, соло-дуэт-трио, или неограниченный. Преднамеренное превышение размера команды (например, сговор с другими игроками на соло-сервере) считается читерством и может повлечь за собой бан.

Большинство игровых карт сгенерировано процедурно, за исключением некоторых встроенных карт. Каждая карта расположена на одном или нескольких островах с различными биомами и погодными условиями. На картах встречаются горы, холмы, пещеры, равнины, леса и т. д. Кроме того, на картах встречаются «монументы» — группы зданий или сооружений, часто населённые враждебными неигровыми персонажами и имеющие ящики с определёнными видами ресурсов. Контроль над высокоуровневыми монументами — это один из важных факторов, определяющих PvP в игре.

В начале игры у всех игроков есть камень и факел. Камень можно использовать как оружие и универсальный (хотя и неэффективный) инструмент для добычи полезных ресурсов. На острове присутствуют жилы, содержащие природные ресурсы, такие как сера, железо, камни и деревья, с которых можно получать древесину. Из основных ресурсов можно создать простые инструменты и оружие. Для создания более сложных предметов требуется использование более редких компонентов, многоуровневых рабочих станций, а также изучение их схем или «чертежей».

В игре есть такие составляющие жанра выживания, как голод, жажда и поддержание температуры тела. В процессе игры предстоит преодолеть и некоторые другие трудности, например, переохлаждение или нападение диких животных, в первую очередь медведей и волков. Некоторые места на карте радиоактивны и требуют соответствующей защиты.

Значительную часть игрового процесса Rust составляют «рейды» и мародёрство. Игроки могут создавать взрывчатые устройства и другое оружие, чтобы проникать на чужие базы и разграбить их.

Бои против игроков (PvP) происходят при помощи холодного оружия, луков и огнестрельного оружия. Патроны и стрелы летят по баллистической траектории с относительно низкой скоростью. Для каждого оружия существует несколько различных типов пуль, включая высокоскоростные и взрывные, что позволяет использовать более разнообразные стратегии. Кроме того на оружие можно устанавливать модификации: глушители, фонарики и прицелы.

В Rust игрок может управлять различными транспортными средствами. На лодках можно преодолевать большие расстояния по воде и добираться до ценных припасов. Некоторые виды летательных аппаратов, например воздушные шары, также могут использоваться для ускоренного исследования карты. Они появляются на карте случайным образом и могут быть использованы только после заправки топливом. Эти транспортные средства, могут быть уничтожены ракетами класса «земля-воздух», которые игроки могут размещать за пределами баз.

## Разработка

Изначально Rust разрабатывался в качестве клона DayZ, популярной модификации для Arma 2. Команда разработчиков также черпала вдохновение из таких игр как Minecraft и S.T.A.L.K.E.R.. Гарри Ньюман, генеральный директор Facepunch Studios, рассказывал: «Rust создавалась как клон DayZ. Однако потом мы решили, что устали от сражений с зомби и к тому же мы не можем конкурировать с Arma в плане достопримечательностей и городов». Впоследствии Ньюман описал игру как нечто схожее с играми серии S.T.A.L.K.E.R. 11 декабря 2013 года Facepunch выпустила игру в ранний доступ в сервисе Steam. После выхода альфа-версии Facepunch активно выпускала обновления для игры, которые добавляли животных, охоту, броню и оружие. В феврале 2014 года разработчики удалили из Rust зомби, заменив их красными медведями-мутантами и волками. В начале разработки авторы предпочли не наполнять игровой мир разнообразными интересными локациями для исследования, а предоставить игрокам возможность создавать их. Ньюман описывал это так: «Мы даем им инструменты, а они творят мир». Одной из целей разработчиков было создание мира, который не приветствовал бы какого-то определённого поведения игроков. В частности, они рассматривали возможность внедрения механизма, аналогичного DayZ, в котором те, кто убивает других игроков, получают уникальную экипировку, позволяющую идентифицировать их как «бандитов», или, возможно, введения рейтинговой или цветовой системы. Однако в итоге разработчики отказались от этих идей, посчитав, что таким образом они ущемляют игровую свободу. Вместо этого, к их удивлению, они обнаружили, что использование голосового чата оказало ощутимое влияние на поведение игроков. Получив возможность общаться, многие игроки перестали из страха убивать друг друга на месте.

В конце 2014 года разработчики выпустили экспериментальную версию Rust и перенесли её на тогда ещё не вышедший игровой движок Unity 5, усовершенствовав графику, что, соответственно, способствовало улучшению шейдерной механики и реалистичности текстур, а также позволило создавать более крупные процедурно-генерируемые миры. Также в экспериментальном режиме появилась новая античит-система CheatPunch, которая за несколько дней заблокировала тысячи игроков. В октябре 2014 года экспериментальная версия при старте игры стала запускаться по умолчанию. Вскоре после этого, в декабре, на смену CheatPunch пришла сторонняя античитерская система EasyAntiCheat. А в начале 2015 года в Rust добавили функцию, которая определяла цвет кожи каждого игрока на основе его идентификатора в Steam.

В июле 2016 года была внедрена система опыта. От старой системы чертежей пришлось отказаться, но разработчики оставили возможность вернуться на версию с ней. Игра стала больше похожа на симулятор выживания с элементами классической RPG. Игрок получает опыт и уровень, а также может открывать новые предметы для крафта.

В ноябре 2016 года система опыта была заменена на систему компонентов. Игрокам стал доступен крафт всех вещей, но для некоторых предметов необходимы детали — компоненты.

В 2017 году появилась система компонентов плюс чертежи.

16 июля 2015 года разработчики добавили возможность покупать вещи с раскрасками на торговой площадке Steam и в магазине игры. Данная покупка не даёт никаких преимуществ, а всего лишь изменяет внешний вид предмета в игре.

В октябре 2016 в Rust была добавлена поддержка Мастерской Steam, что позволило игрокам создавать свои раскраски для предметов.

В ноябре 2016 года появилась возможность превращать скины во фрагменты: дерева, металла, ткани. За них можно купить контейнеры, открыв которые, игрок получает случайный скин.

В сентябре 2017 в игру была возвращена система чертежей, однако разработчики скомбинировали её с системой компонентов. Отныне для крафта изначально доступны лишь базовые предметы, а для крафта более «продвинутых» необходимо их изучить.

8 февраля 2018 года Rust вышел из раннего доступа. 14 ноября 2019 года на мероприятии X019 было объявлено, что Rust выйдет на Xbox One и PlayStation 4 в 2020 году, а издателем обеих версий выступит компания Double Eleven. Но после создатели Rust объявили, что выживание на PS4 и Xbox One слегка задержится — теперь она ожидается здесь только в 2021. 21 мая 2021 года состоялся релиз Rust на консолях PlayStation 4 и Xbox One.

## Отзывы критиков

После релиза Rust получил «смешанные или средние» отзывы на агрегаторе рецензий Metacritic. Критики высоко оценили PvP-бои, сложность и элементы выживания, при этом гриндинг и то, с каким опытом сталкиваются новые игроки, подверглись некоторой критике.

За первые две недели после выхода альфа-версии Rust было продано более 150 000 копий. Продажи Rust достигли 1 млн копий после того, как игра находилась в раннем доступе в течение двух месяцев, а в феврале 2014 года она обогнала Garry’s Mod по количеству продаж, выручив более 30 млн долларов США. К концу 2015 года было продано 3 млн копий Rust. К марту 2017 года было продано более 5,2 млн копий игры, при этом было продано более 1,2 млн внутриигровых обликов. Летом 2018 года благодаря уязвимости в защите Steam Web API стало известно, что точное количество пользователей сервиса Steam, которые играли в игру хотя бы один раз, составляет &&&&&&&&09147240.&&&&&09 147 240 человек. В декабре 2019 года компания Facepunch объявила, что Rust была продана в количестве 9 млн экземпляров и заработала 142 млн долларов, обогнав Garry’s Mod по валовому объёму продаж, но все ещё отставая по общему объёму продаж.

В январе 2021 года Rust пережила всплеск популярности благодаря стримерам, играющим в игру на Twitch. Игра поднялась на вершину чартов сайта, достигнув 3 января 2021 года пика в более чем 1 млн одновременных зрителей. Возрождение интереса к игре позволило Rust побить рекорд по количеству одновременных игроков более чем в два раза. Кроме того, основатель студии Гарри Ньюман сообщил, что в этот период продажи игры принесли 1 млн долларов. В конце 2021 года Facepunch объявила, что продажи игры достигли почти 12,5 млн. В компании также отметили, что Voice Props Pack стал самым успешным из трёх выпущенных на тот момент DLC.