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.

Rust — это многопользовательская компьютерная игра, в которой игроки сражаются друг с другом в суровом открытом мире[1]. В игре присутствуют такие опасности, как радиоактивное излучение и дикие животные, однако главная угроза исходит от других игроков[1].

Большинство игровых карт сгенерировано процедурно[2], за исключением некоторых встроенных карт[3]. 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 факел и камень. 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[4]. Из основных ресурсов можно создать простые инструменты и оружие[5][6]. Для создания более сложных предметов требуется использование более редких компонентов[7], многоуровневых рабочих станций, а также изучение их схем или «чертежей»[8].

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[9]. Некоторые места на карте радиоактивны и требуют соответствующей защиты[10].

Значительную часть игрового процесса Rust составляют «рейды» и мародёрство[11][12][13]. 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[14]. Патроны и стрелы летят по баллистической траектории с относительно низкой скоростью[3][15]. Для каждого оружия существует несколько различных типов пуль, включая высокоскоростные и взрывные[16], что позволяет использовать более разнообразные стратегии[17]. Кроме того на оружие можно устанавливать модификации: глушители, фонарики и прицелы[18].

В Rust игрок может управлять различными транспортными средствами. На лодках можно преодолевать большие расстояния по воде и добираться до ценных припасов[19]. 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[20][21].

Изначально Rust разрабатывался в качестве клона DayZ[22], популярной модификации для Arma 2. Команда разработчиков также черпала вдохновение из таких игр как Minecraft и S.T.A.L.K.E.R.[23]. 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»[22]. Впоследствии Ньюман описал игру как нечто схожее с играми серии S.T.A.L.K.E.R[22]. 11 декабря 2013 года Facepunch выпустила игру в ранний доступ в сервисе Steam[24]. 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[25]. 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 даём им инструменты, а они творят мир»[26]. 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[22]. 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[26].

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[27], а также позволило создавать более крупные процедурно-генерируемые миры[2]. Также в экспериментальном режиме появилась новая античит-система CheatPunch, которая за несколько дней заблокировала тысячи игроков[28]. В октябре 2014 года экспериментальная версия при старте игры стала запускаться по умолчанию[29]. Вскоре после этого, в декабре, на смену CheatPunch пришла сторонняя античитерская система EasyAntiCheat[30]. А в начале 2015 года в Rust добавили функцию, которая определяла цвет кожи каждого игрока на основе его идентификатора в Steam[31].

В оригинальной версии игры на экране отображались такие показатели, как здоровье, голод и уровень радиации[32]. Позже они были изменены и добавлены скрытые статистические данные, такие как переохлаждение. Затем разработчики исключили из игры радиационную опасность, так как она вызывала раздражение[33][34]. Вскоре после этого в игру были добавлены женские модели, которые первоначально были доступны только администраторам серверов для тестирования[35]. После выхода игры, по аналогии с цветом кожи, игрокам автоматически присваивался биологический пол, постоянно привязанный к их учётной записи Steam[36]. В 2015 году в игру были добавлены магазины виртуальных товаров, где можно было приобрести оружие, одежду и другие предметы. Когда Valve представила торговую площадку, Rust стала первой игрой в Steam, в которой была реализована эта функция[37]. На торговой площадке Steam также было разрешено продавать подобные предметы[38][39].

В июле 2016 года разработчики отказались от чертежей, одной из основных концепций игрового процесса Rust. Они заменили их системой опыта, в которой игроки могли повышать уровень после выполнения заданий, таких как сбор древесины[40][41]. В сентябре Маурино Берри, ведущий разработчик, упомянул в сообщении на Reddit, что система получения опыта не является постоянной. Он пояснил, что система повышения уровня навыков была положительно встречена до её выхода, но затем получила большое количество критики[42]. В начале ноября 2016 года систему опыта заменили на систему компонентов[7]. Первоначально у игроков был первоначальный список предметов, которые они могли создавать[7]. В итоге в игру были вновь введены чертежи[43]. Радиация, убранная в 2015 году, была вновь введена в ноябре 2016 года после «перепрограммирования с нуля»[10]. Вместо того чтобы в каждой локации был одинаковый уровень радиации, разработчики добавили различные уровни — от низкого до среднего и высокого[10].

В начале 2017 года Гарри Ньюман заявил, что если бы не существовал ранний доступ в Steam, то к этому времени уже состоялся бы полноценный релиз игры. При этом команда разработчиков продолжала бы выпускать обновления[44]. В июне 2017 года разработчики внесли значительные изменения в механику оружия, приблизив её к «традиционным шутерам от первого лица»[44]. Это было достигнуто за счёт уменьшения отдачи, снижения стоимости материалов и повышения общей точности[3].Также в этом обновлении началась переработка острова Хапис — единственной карты в игре, которая не генерируется процедурно[3]. 8 февраля 2018 года состоялся полноценный релиз игры[45]. Вместе с релизом стало доступно обновление, включающее графические улучшения и модификации оружия[46]. Ньюман подчеркнул, что несмотря на официальный релиз, регулярные обновления будут продолжены. Он отметил, что цикл обновлений изменится с еженедельного на ежемесячный, чтобы не «спешить с функциями и исправлениями, которые в итоге сломают что-то ещё»[45].

После релиза Rust получил «смешанные или средние» отзывы на агрегаторе рецензий Metacritic[47]. Критики высоко оценили PvP-бои, сложность и элементы выживания, при этом гриндинг и то, с каким опытом сталкиваются новые игроки, подверглись некоторой критике[11][53][54].

За первые две недели после выхода альфа-версии Rust было продано более 150 000 копий[55]. Продажи Rust достигли 1 млн копий после того, как игра находилась в раннем доступе в течение двух месяцев[24], а в феврале 2014 года она обогнала Garry’s Mod по количеству продаж, выручив более 30 млн долларов США[56]. К концу 2015 года было продано 3 млн копий Rust[57]. К марту 2017 года было продано более 5,2 млн копий игры, при этом было продано более 1,2 млн внутриигровых обликов[58]. 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[59]. 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[60].

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[61]. 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[62]. 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[63].