

GUÍA DEL GAMER

EDICIÓN RUST



la necesidad de saber lo que no sabías que necesitabas



¿QUÉ ES?



Rust es otro juego inspirado en el mod Day-Z de Arma 2. De hecho, ¡se creó como un clon del mod! En 2013, Facepunch Studios lanzó el juego en Steam Early Access y, según su director ejecutivo, Garry Newman, es una mezcla de Day-Z, S.T.A.L.K.E.R y Minecraft. Como juego sandbox de supervivencia multijugador, *Rust* se basa en la creatividad del jugador. ¡Y los jugadores han cumplido! En dos semanas, se vendieron más de 150 000 copias del juego, y en dos meses se alcanzó el millón.

Los desarrolladores trabajaron sin cesar en el juego, sacando parches y actualizaciones con frecuencia, y finalmente lanzaron el juego en Early Access en 2018.

Pero el verdadero auge del juego llegó en 2021, cuando streamers y YouTubers empezaron a jugar online e inspiraron a un aluvión de nuevos jugadores. Pero, ¿por qué es tan popular? Todo está dispuesto para que mueras.



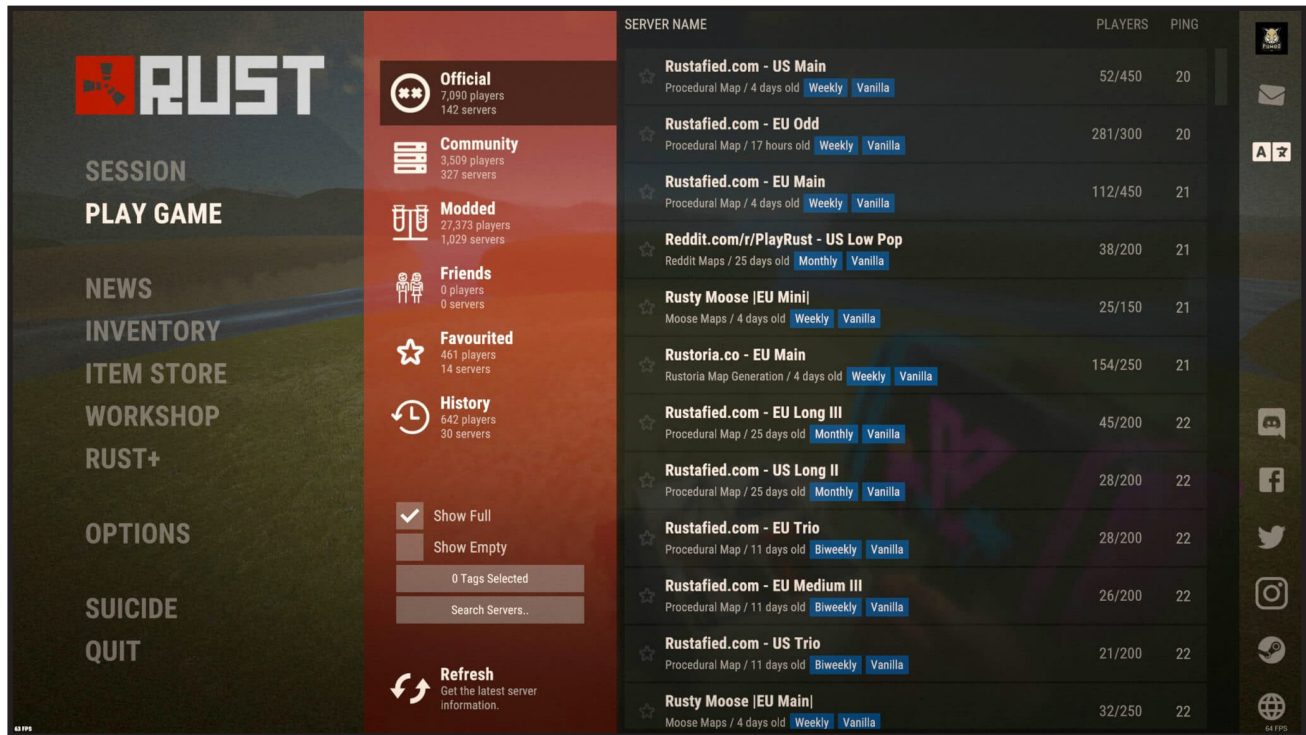
Fauna feroz, helicópteros de ataque, peligros medioambientales, hambre, otros jugadores... ¡Elige tu veneno! El estilo sandbox del juego significa que puedes adoptar tus propias tácticas de supervivencia y descubrir a dónde te llevan. Puede que sea tu perdición, pero vamos a hacer todo lo posible para darte una oportunidad de lucha con esta guía.

Así que agárrate a la vida y ¡vamos!

CONCEPTOS BÁSICOS

Mecánica

Apareces en el juego totalmente desnudo y deberías tener mucho miedo. No hay tutoriales ni instrucciones, solo tu instinto de supervivencia. ¿Qué necesitas saber para lograrlo?



Servidores: el lugar que elijas para jugar influirá enormemente en tu experiencia de juego. También puedes unirte a servidores especializados para explorar funciones específicas. Elige bien:

Servidores oficiales: esta es la experiencia *Rust* por excelencia. ¿Quieres vivir la experiencia que pretendían los desarrolladores? Estás en el lugar adecuado. Pero ten en cuenta que estos servidores suelen estar muy ocupados y que los jugadores tampoco son muy amables.

Servidores de modificación: la versión básica de *Rust* es muy «grindy». Si quieres jugar pero no tienes mucho tiempo libre, busca servidores «x2», que multiplican el número de recursos que consigues.

Servidores PvE y mixtos: los servidores PvE (jugador contra entorno, por sus siglas en inglés) son ideales si no tienes ansias de violencia o si quieres acostumbrarte al juego. Si te gusta la idea de aniquilar a otros jugadores de vez en cuando, puedes unirte a servidores en los que el PvP (jugador contra jugador) solo esté activo en determinadas zonas.

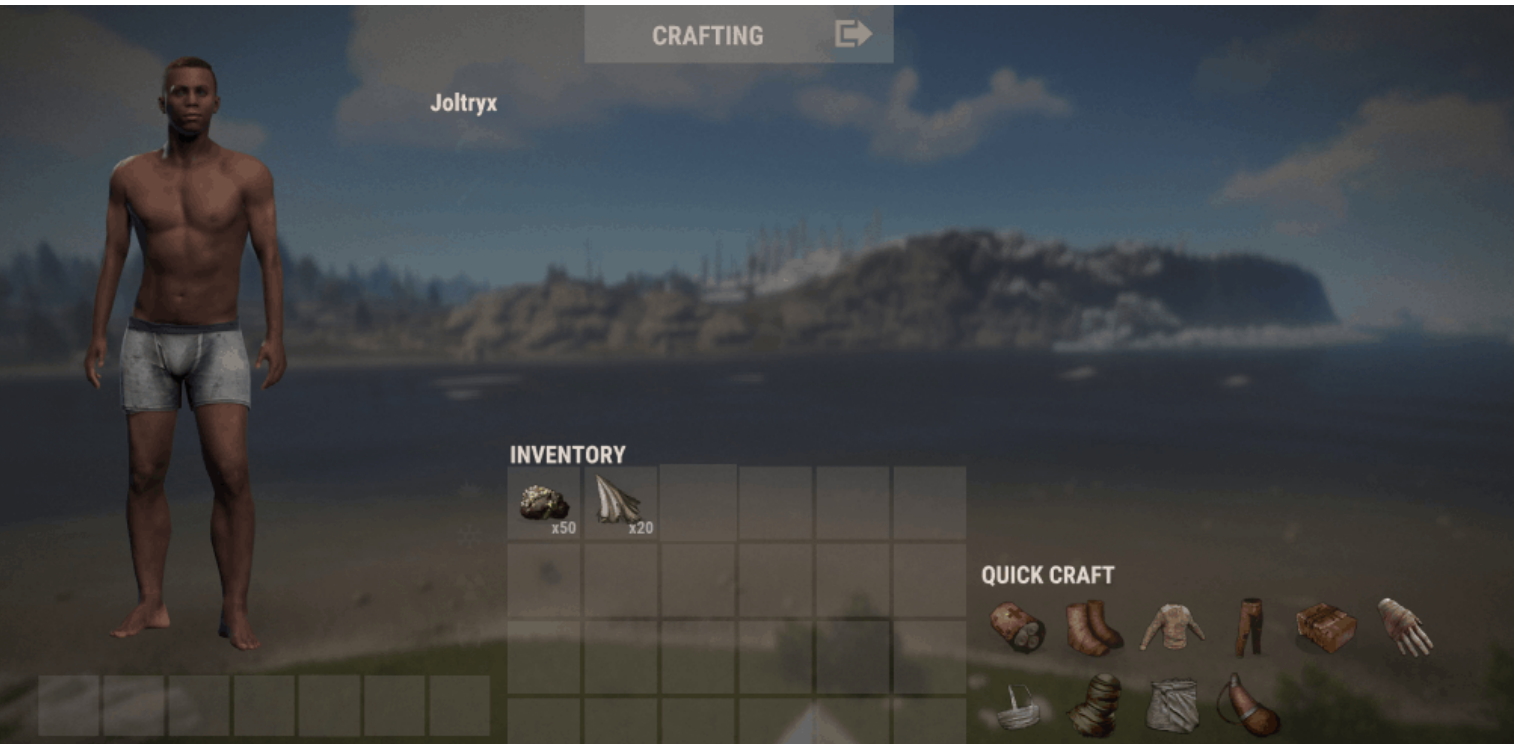
En el momento de redactar esta guía, hay más de 10 000 servidores, así que tienes mucho donde elegir. Puedes elegir por región, tamaño del mapa, número de jugadores, etc. Recuerda que todos los servidores de *Rust* se reinician, o se «limpian», hacia el primer jueves de cada mes. Una limpieza de mapas significa sencillamente que se instalará un nuevo mapa. La limpieza forzada también restablece los planos que hayas aprendido. Revisa las reglas y la configuración del servidor para saber a qué atenerte.

CONCEPTOS BÁSICOS



CONSEJO PARA PRINCIPIANTES

Juega en un servidor vacío o de prueba para hacerte una idea de lo que te espera en el juego antes de elegir un servidor y dedicarle tiempo.



Personaje: apareces en el juego tal y como viniste al mundo y en un estado comprometedor:

- ☐ ± 60 puntos de salud (de 100)
- ☐ ± 40 puntos de hambre (de 500)
- ☐ ± 50 puntos de sed (de 250)
- ☐ una roca
- ☐ una antorcha

Tu aspecto se asigna a tu ID de Steam y se mantendrá en todos los servidores en los que juegues. Si tu salud baja a cero, pasarás a estar «herido». En este estado, no puedes moverte y los otros jugadores pueden acceder libremente a tu inventario. Los jugadores cercanos pueden ayudarte a levantarte si así lo desean; o herirte de muerte, con lo cual morirás. Llegado a este punto, tienes dos opciones: reaparecer en un lugar al azar o en un saco de dormir/cama que hayas colocado en alguna parte del mundo. Aunque morir es una putada, podrás ver algunas estadísticas interesantes sobre tu personaje.



Vives y mueres por los efectos de tu estado. Presta mucha atención a lo que experimenta tu personaje:

- ❑ **Hemorragia:** es causada por determinados daños y acaba provocando la pérdida de salud.
- ❑ **Privilegio de construcción:** el jugador puede construir y perfeccionar bloques y colocar despleables en una zona restringida.
- ❑ **Construcción bloqueada:** el jugador tiene totalmente restringida cualquier actividad relacionada con la construcción y debe pedir autorización.
- ❑ **Demasiado frío:** si la temperatura corporal baja a menos de 5 °C, el jugador acabará sufriendo daños.
- ❑ **Demasiado calor:** si la temperatura corporal supera los 40 °C, el jugador acabará sufriendo daños.
- ❑ **Confort:** aplicado cerca de objetos de confort, este efecto otorga al jugador una recuperación de la salud más rápida, reduce el hambre y disminuye los efectos del envenenamiento por radiación.



- ❑ **Famélico:** si la barra del hambre está por debajo de 40, el jugador pierde poco a poco la salud y morirá si no consigue comida.
- ❑ **Deshidratación:** si la barra de la sed está por debajo de 25, el jugador empieza a perder la salud hasta que bebe agua o come alimentos hidratantes.
- ❑ **Veneno:** es el único efecto de estado que no tiene barra de visualización. Se activa cuando el jugador ingiere alimentos crudos o en mal estado, pero se puede eliminar utilizando objetos curativos.
- ❑ **Envenenamiento por radiación:** si los jugadores entran en una zona irradiada, oirán un contador Geiger y empezarán a sufrir daños. Hay maneras de evitar este estado.
- ❑ **Mojado:** cuanto más tiempo pase el jugador en el agua, más se mojará, lo que provocará un descenso de la temperatura corporal.
- ❑ **Ahogamiento:** si un jugador está totalmente sumergido y la barra de mojado está a 100, empezará a sufrir daños en su salud si no sale a la superficie.



Fabricación y búsqueda

La fabricación es un elemento muy importante del juego, ya que proporciona una gran libertad a los jugadores.

¡*Rust* quiere que trabajes por ella! Hay dos maneras de fabricar:

1. Averigua cuáles son los objetos que has recogido mediante una tabla de búsqueda y qué cantidad de chatarra vas a necesitar.

2. También puedes utilizar la sección del árbol tecnológico del banco de trabajo, aunque esta opción tiene algunos inconvenientes. Tendrás que desbloquear todos los objetos que van antes del que estás intentando fabricar. ¡Y esto supone muchos recursos y tiempo!



CONSTRUCCIÓN
CONSTRUCCIÓN
CONSTRUCCIÓN

Construcción

Este es un juego de supervivencia, así que, ¿qué mejor manera de aumentar tus posibilidades que construyendo un refugio? Para construir se necesita un martillo y planos de construcción: el martillo gira, saca, refuerza y repara las estructuras, y todo lo que necesitas para fabricar uno es madera. Necesitarás mucha madera, así que cuando elijas un lugar para construir deberás tener en cuenta qué cantidad hay en los alrededores. Presta también atención a la topografía. La estabilidad es un factor a tener en cuenta para tu construcción; cuanto más estable sea, menos probable será que se derrumbe. Puedes ver el porcentaje de estabilidad mientras sostienes el martillo; si llega a cero, se romperá instantáneamente al colocarlo.



Esto no es un programa de reformas, así que tu base no tiene por qué ser bonita. Se recomienda construir bloques de cimentación de no más de 2x2 y procurar incluir una «esclusa de aire», es decir, una cimentación triangular con dos marcos de puerta y una pared. Esto evitará que los jugadores entren en tu base sin más, ya que al abrir una de las puertas se bloquea automáticamente la otra.

Plantéate añadir estos accesorios lo antes posible:



Saco de dormir

Este será tu lugar de aparición.



Armario de herramientas

Este es uno de los mayores elementos de seguridad. Una vez ya has construido y tienes la autorización, te aseguras de que nadie más pueda construir en tu zona y de que tus trampas funcionen de forma eficaz. Puedes guardar los recursos necesarios para tu mantenimiento y ver los requisitos para evitar el deterioro (degradación natural con el paso del tiempo).



Cerradura con llave o con código

Si juegas en solitario, fabrica una cerradura con llave tanto para el armario de herramientas como para la entrada. ¡No fabriques una llave! Alguien podría saquearte y tener pleno acceso a tu base. Si juegas en equipo, utiliza una cerradura con código. Una vez introducido el código, podrás moverte libremente sin tener que volver a introducirlo.





Incursiones y combate

La mecánica de combate de *Rust* es bastante estándar. Lo único que la diferencia de otros juegos son las incursiones. En muchos servidores, las incursiones son un elemento importante del juego, que se centra más «conquistar» el mapa que en la pura supervivencia. Infiltrarse en las bases puede ser difícil y lento, de modo que los jugadores que quieran asaltarlas con éxito tendrán que invertir en cosas como C4 y lanzacohetes para acelerar el proceso.

Entorno y movimiento

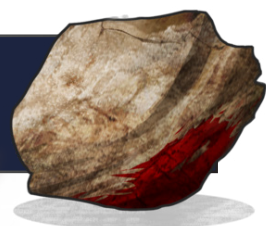


Mapas

Los mapas de *Rust* se generan (en su mayor parte) de forma procedimental, lo cual permite mantener el interés. Hay dos opciones de mapas prediseñados si te gusta la familiaridad:

- ☐ Isla Hapis
- ☐ Isla Savas

BIOMAS: al margen del mapa elegido, hay una gran variedad de biomas y topografías que influyen en el juego.





CONSEJO PARA PRINCIPIANTES

Al principio, evita las zonas donde haya grandes monumentos.



BIOMAS



ÁRTICO

Ártico: como era de esperar, esta región es muy fría. Aquí predominan los yacimientos de minerales y, aparte de algunos bosques nevados, no encontrarás mucha madera. Las bajas temperaturas hacen que los jugadores necesiten ropa para protegerse.



ÁRIDO

Árido: en la calurosa región del desierto encontrarás rocas minerales, barriles y cactus. Las temperaturas son altas durante el día y, al igual que en la vida real, descienden por la noche, lo que obliga a buscar una fuente de calor para sobrevivir. Los índices de reproducción de los animales son más altos.



TEMPERADO

Temperado: es el más popular de los biomas (por razones obvias) y cuenta con las subregiones de Llanuras de Pasto, Colinas de Pasto y Bosque. Los recursos son abundantes, la topografía es ideal para construir y las temperaturas son moderadas.

Monumentos: los monumentos, alias puntos de referencia, son estructuras que no se pueden destruir. Estos lugares ofrecen botines constantes. Algunos están irradiados, así que deberás tomar precauciones especiales para evitar daños y muertes.

Aeródromo | Campamento de bandidos | Puerto | Desguace | Gran plataforma petrolífera | Base de lanzamiento | Faro | Túneles militares | Plataforma petrolífera | Puesto de avanzada | Puesto de avanzada minero | Central eléctrica | Ramal de alcantarillado | Red de antenas parabólicas | La cúpula | Estación ferroviaria | Red de túneles ferroviarios | Planta de tratamiento de agua



CONSEJO PARA PRINCIPIANTES

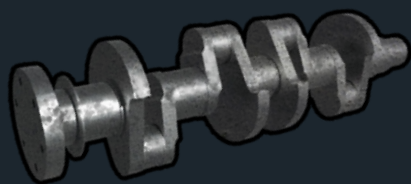
El campamento de bandidos y el puesto de avanzada son zonas seguras en las que no puedes sufrir daños. Allí también hay recicladoras que necesitarás para dismantelar los componentes valiosos.

Vehículos: recorrer el mapa es mucho más fácil con un vehículo, y en *Rust* hay tres categorías principales: aéreos, acuáticos y terrestres. También se pueden deteriorar, como los edificios.



DETERIORO DEL COCHE:
8 HORAS EN EL EXTERIOR/36 HORAS EN LA BASE

Los coches modulares son el vehículo más accesible, pero aún así requieren un poco de trabajo para ponerse en marcha. Necesitarás al menos uno de los siguientes elementos: un cigüeñal, pistones, bujías, válvulas y un carburador. Estas piezas tienen distintos niveles de calidad que determinan lo bien que se conduce un coche y lo rápido que puede ir.



DETERIORO DEL MC:
8 HORAS EN EL EXTERIOR/36 HORAS EN LA BASE

Los minicópteros son baratos, pero solo pueden transportar a dos jugadores y también son vulnerables a los disparos.



DETERIORO DEL HELI Y DE LA BARCA:
3 HORAS EN EL EXTERIOR/6 HORAS EN LA BASE



El Scrap Heli es un vehículo mucho más grande, con asientos para dos jugadores y una plataforma en la parte trasera donde otros jugadores pueden moverse y utilizar armas. Las barcas aparecen por todo el mapa y son bastante accesibles.

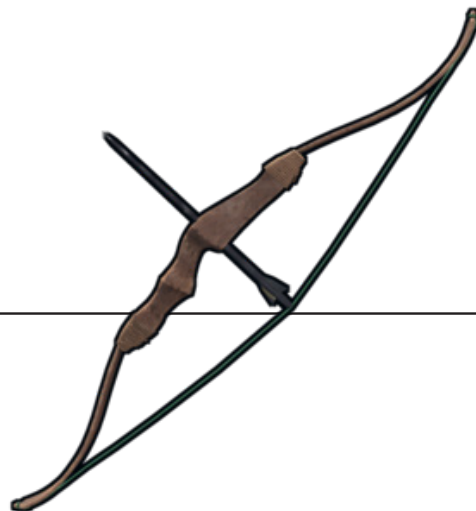
Objetos

Al tratarse de un juego de creatividad y fabricación, la lista de objetos es muy extensa. No podemos nombrarlos todos, así que vamos a ver las categorías:



ARMAS

Desde una pistola de agua hasta un lanzacohetes, ¡hay armas para todos los gustos y estilos!



CONSEJO PARA PRINCIPIANTES

Las mejores armas para empezar son la lanza de piedra, el arco de caza y el revólver.



RECURSOS

Se trata de objetos que necesitarás para construir y fabricar. Entre ellos se incluyen fragmentos de hueso, abono, chatarra, madera y piedra. Hay muchos más, así que menos mal que existen los planos, ¿no?

CONSEJO PARA PRINCIPIANTES: Al principio necesitarás grandes cantidades de piedra, madera y cáñamo.



ATUENDO

La ropa, la armadura y el equipo de protección forman parte del atuendo.

CONSEJO PARA PRINCIPIANTES: Hazte un conjunto de armadura de madera al principio. Es fácil de confeccionar y te proporcionará algo de protección hasta que puedas conseguir un equipo mejor.



HERRAMIENTAS

Tu colección de herramientas crecerá hasta contar con muchos objetos útiles. Prismáticos, motosierras, martillos neumáticos e incluso granadas de humo acabarán formando parte de tu equipo.



MEDICAMENTOS Y COMIDA

Los medicamentos curan al jugador y también eliminan la radiación. La comida es esencial para evitar que tu personaje se muera de hambre, pero también ofrece ventajas como la cura contra el veneno, el aumento de la cosecha, etc.

CONCLUSIÓN

A pesar de toda la información que contiene esta guía, aún te queda mucho por aprender y explorar. ¡Esto es lo bueno de *Rust*!