

PRZEWODNIK GRACZA

RUST EDYCJA



potrzeba wiedzy, którą w sobie odkrywasz



O CO TU CHODZI?



Rust to kolejna gra inspirowana grą Arma 2 mod Day-Z. W rzeczywistości powstała jako klon moda! W roku 2013 Facepunch Studios opublikowało grę w Steam Early Access, a CEO, Garry Newman, nazwał ją mieszanką Day-Z, S.T.A.L.K.E.R i Minecraft. *Rust* to survivalowa piaskownica dla wielu graczy, której przebieg zależy wyłącznie od kreatywności, a więc od osób biorących udział w rozgrywce! W ciągu dwóch tygodni sprzedano ponad 150 000 kopii, a w ciągu dwóch miesięcy sprzedaż przekroczyła milion egzemplarzy.

Programiści nieustannie pracowali nad grą, publikując kolejne poprawki i aktualizacje, a w 2018 została ona wydana poza Early Access.

Szczyt popularności gry przypadł jednak na rok 2021, kiedy zaczęli w nią grać streamerzy i youtuberzy, inspirując rzesze nowych graczy. Skąd bierze się ta popularność? Wszędzie czeka na Ciebie zagrożenie.



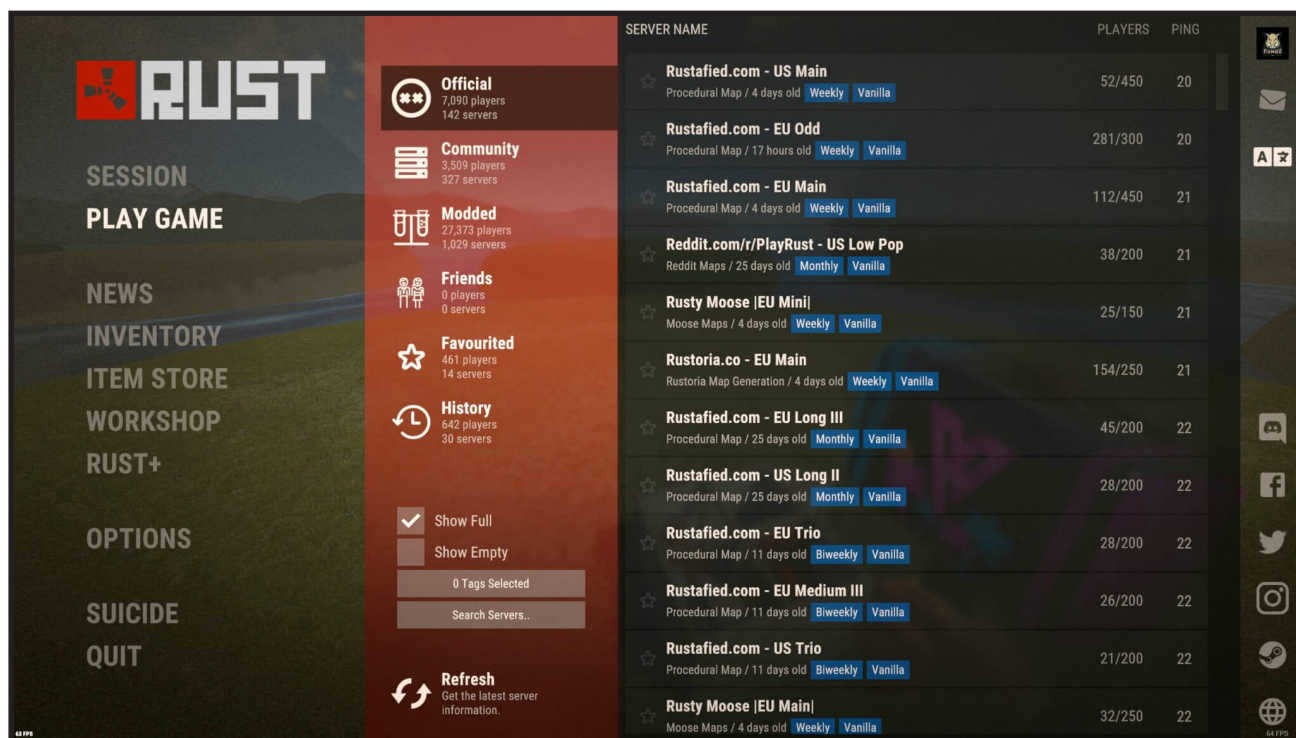
Dziki stworzenia, atakujące helikoptery, środowiskowe zagrożenia, głód, inni gracze – wybieraj do woli! Tryb piaskownicy oznacza, że można samodzielnie wybrać taktykę przetrwania i zobaczyć, dokąd Cię poprowadzi. Być może czeka Cię śmierć. Zrobimy jednak wszystko, co w naszej mocy, aby pomóc Ci przetrwać.

A więc bierz przewodnik do ręki i ruszaj do boju!

PODSTAWY

Mechanika gry

Spawnujesz się w grze zupełnie nagi i powinno Cię to martwić. Nie ma tu żadnych instruktaży, wskazówek, jest tylko instynkt przetrwania. Jaka wiedza jest Ci potrzebna?



Serwery: Wybór serwera ma ogromny wpływ na doświadczenie gracza. Możesz skorzystać z wyspecjalizowanych serwerów, aby poznać konkretne funkcje. Wybieraj więc mądrze:

Oficjalne serwery – to kwintesencja gry *Rust*. Chcesz dowiedzieć się, jakie wrażenia zaplanowali programiści? Jeśli tak, wybierz jeden z oficjalnych serwerów. Pamiętaj jednak, że zwykle są one odwiedzane przez bardzo wielu graczy, którzy nie będą do Ciebie nastawieni przyjaźnie!

Serwery modowania – wersja podstawowa *Rust* wymaga wielu powtórek. Jeśli nie masz czasu, a masz ochotę na grę, wyszukaj serwery „x2”, które z wielokrotnie zwiększają gromadzone zasoby.

Serwery PvE i mieszane – serwery PvE (gracz kontra środowisko) to świetna opcja dla graczy, którzy nie lubią się w przemocy lub chcą się przyzwyczaić do środowiska gry. Jeśli zaś cieszysz się na myśl o sporadycznej masakrze innych graczy, wybierz serwer, który aktywuje tryb PvP (gracz kontra gracz) jedynie na pewnych obszarach.

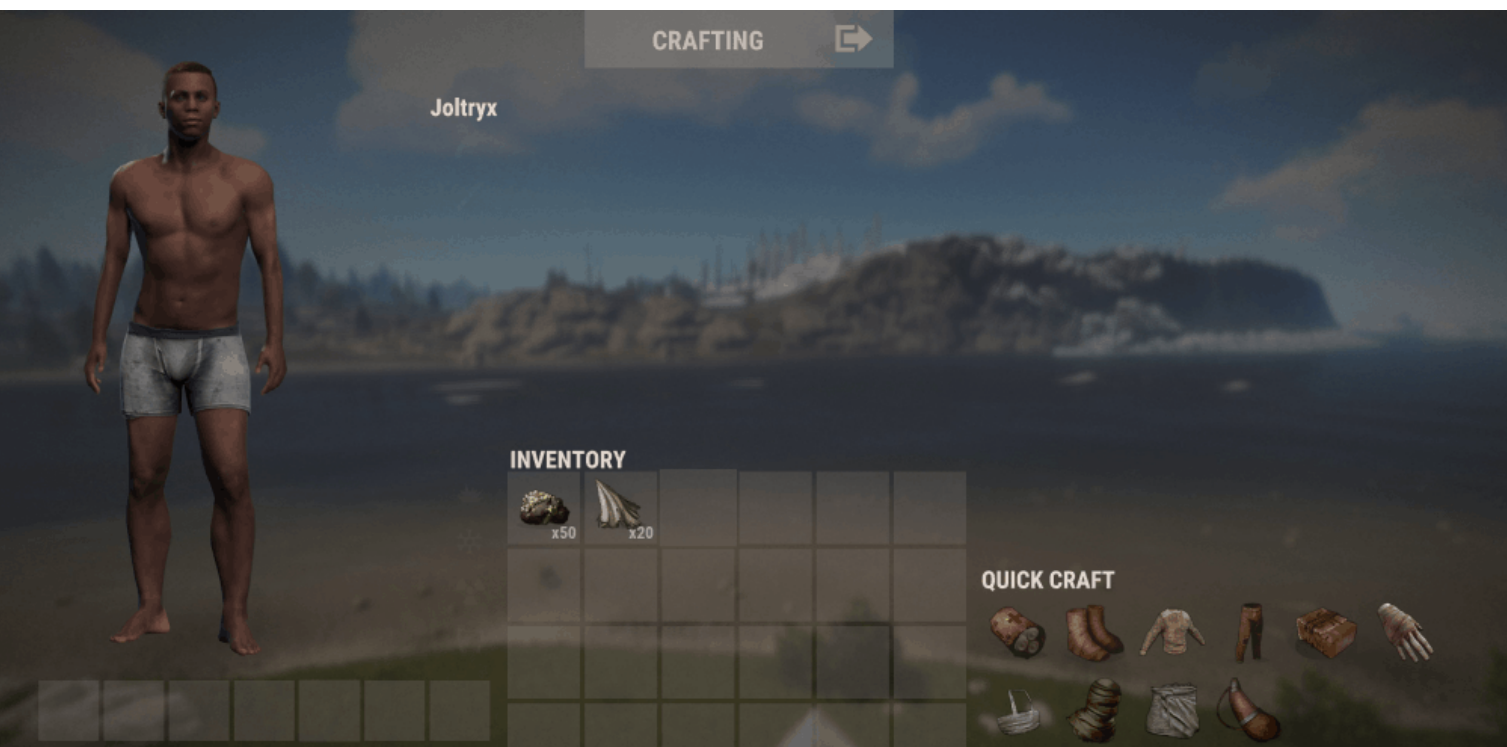
Aktualnie dostępnych jest ponad 10 000 serwerów (w chwili pisania tego przewodnika), co oznacza, że wybór jest naprawdę szeroki. Wyboru można dokonać według regionu, rozmiaru mapy, liczby graczy i nie tylko. Pamiętaj, że wszystkie serwery w *Rust* są resetowane („czyszczone”) w pierwszy czwartek każdego miesiąca. Czyszczenie mapy oznacza, że zainstalowana zostanie nowa mapa. Czyszczenie wymusza resetowanie dodatkowo każdej wyuczonych odblasków. Zapoznaj się z zasadami i ustawieniami serwera, aby dowiedzieć się, czego możesz oczekiwać.

PODSTAWY



WSKAZÓWKA DLA POCZĄTKUJĄCYCH

Zacznij grę na pustym lub próbnym serwerze, aby dowiedzieć się, co czeka Cię podczas gry. Następnie wybierz serwer, na którym spędzisz nieco czasu.



Postać: Spawnujesz się w stroju Adama i z niekorzystnymi statystykami.

- ☐ ± 60 punktów zdrowia (ze 100)
- ☐ ± 40 punktów głodu (z 500)
- ☐ ± 50 punktów pragnienia (z 250)
- ☐ Kamień
- ☐ Pochodnia

Twój wygląd jest powiązany z Twoim identyfikatorem Steam i będzie identyczny na wszystkich wybranych serwerach. Jeśli zdrowie spadnie do poziomu zerowego, staniesz się „ranny”. W tym stanie nie możesz się poruszać, a inni gracze uzyskują swobodny dostęp do Twoich zapasów. Osoby znajdujące się w pobliżu mogą Ci pomóc, jeśli zechcą, albo po prostu dobić. W tej sytuacji masz dwie opcje do wyboru – ponowne narodziny w przypadkowej lokalizacji LUB w śpiworze / na łóżku, które zostało umieszczone przez Ciebie w świecie gry. Śmierć nigdy nie jest pożądana, ale jeśli nastąpi, będziesz mieć okazję poznania ciekawych statystyk postaci.



Żyjesz i umierasz zgodnie z efektami stanu. Zwracaj uwagę na to, co dzieje się z Twoją postacią:

- ❑ **Krwawienie** – spowodowane pewnymi rodzajami obrażeń; z czasem skutkuje utratą zdrowia.
- ❑ **Przywilej budowania** – gracz uzyskuje zezwolenie na budowanie i modernizację bloków oraz umieszczenie przedmiotów do rozmieszczania w obszarze o ograniczonym dostępie.
- ❑ **Blokada budowania** – gracz nie może wykonywać żadnych czynności związanych z budowaniem i musi zdobyć zezwolenie.
- ❑ **Za zimno** – gdy temperatura ciała spadnie poniżej 5°C, gracz będzie stopniowo odnosić obrażenia.
- ❑ **Za gorąco** – gdy temperatura ciała przekroczy 40°C, gracz będzie stopniowo odnosić obrażenia.
- ❑ **Komfort** – efekt staje się widoczny w pobliżu przedmiotów niosących komfort; gracz szybciej odzyskuje zdrowie, odczuwa mniejszy głód, a zatrucie promieniowaniem ma na niego mniejszy wpływ.



- ❑ **Głód** – gdy pasek głodu spadnie poniżej 40 punktów, gracz zaczyna powoli tracić zdrowie, a jeśli nie zdobędzie pożywienia, umrze.
- ❑ **Odwodnienie** – gdy pasek pragnienia spadnie poniżej 25 punktów, gracz zaczyna tracić zdrowie i nie odzyskuje go do chwili zaspokojenia pragnienia lub spożycia nawadniającego pokarmu.
- ❑ **Trucizna** – to jedyny efekt stanu, który nie jest odzwierciedlany na pasku. Staje się widoczny, gdy gracz spożywa surową lub zepsutą żywność i można go zniwelować za pomocą przedmiotów uzdrawiających.
- ❑ **Zatrucie promieniowaniem** – gdy gracz wkracza do napromieniowanej strefy, odnosi obrażenia, a licznik Geigera emituje sygnał dźwiękowy. Ten stan jest jednak do uniknięcia.
- ❑ **Wilgoć** – im dłużej gracz przebywa w wodzie, tym bardziej doskwiera mu wilgoć, a w konsekwencji – spadek temperatury ciała.
- ❑ **Utonięcie** – w pełni zanurzony gracz z paskiem wilgoci na poziomie 100 punktów zacznie odnosić obrażenia, jeśli nie wyłoni się z wody.



Wytwórstwo i badania

Wytwórstwo to zasadniczy element gry, który daje graczom wiele swobody.

W *Rust* naprawdę się napracujesz! Istnieją dwa sposoby wytwarzania:

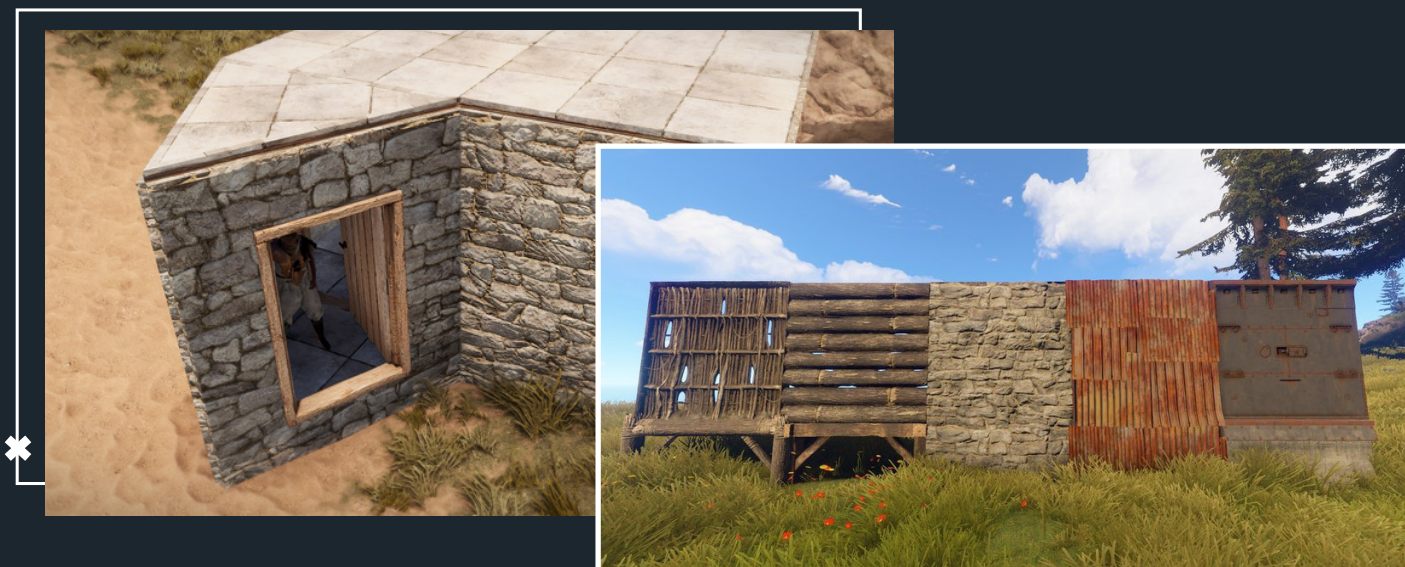
1. Poznaj naturę zgromadzonych przedmiotów za pomocą tablicy badawczej i wymaganej ilości złomu.
2. Możesz również skorzystać z sekcji drzewa technicznego w Warsztacie, chociaż wiąże się to z pewnymi niedogodnościami. Przed odblokowaniem przedmiotu, nad którym pracujesz, trzeba będzie odblokować wszystkie inne, a zużywa to wiele zasobów i kosztuje dużo czasu!



BUDOWANIE
BUDOWANIE
BUDOWANIE

Budowanie

To gra survivalowa, więc najlepszym sposobem na przetrwanie jest wybudowanie schronu. Proces budowania wymaga zastosowania młota i planów budowy – młot obraca, usuwa, modernizuje i naprawia konstrukcje, a żeby to umożliwić, musisz zaopatrzyć się w drewno. Będziesz potrzebować naprawdę dużo drewna, więc podczas wybierania miejsca pod budowę sprawdź, ile jest go w pobliżu. Zwróć również uwagę na topografię. Stabilność to ważny czynnik podczas budowy; im bardziej stabilna konstrukcja, tym mniejsze prawdopodobieństwo, że się rozpadnie. Trzymając młot, możesz sprawdzić procentowy współczynnik stabilności – jeśli osiągnie wartość zerową, konstrukcja zawali się natychmiast po wzniesieniu.



Nie jest to jednak odcinek „Domu nie do poznania”, więc baza nie musi wyglądać znakomicie. Zaleca się stosowanie bloków fundamentowych nie większych niż 2x2 oraz „śluzy powietrznej” – trójkątnego elementu z dwiema futrynami i ścianą. Dzięki temu inni gracze nie wskoczą tak po prostu do Twojej bazy – otwierając jedno drzwi, automatycznie blokujesz drugie.

Jak najszybciej zastanów się nad uwzględnieniem następujących elementów:



Szafka narzędziowa

To jeden z największych elementów bezpieczeństwa. Po wzniesieniu konstrukcji i otrzymaniu zezwolenia sprawia, że nikt inny nie wybuduje niczego na Twoim obszarze i że Twoje pułapki są naprawdę skuteczne. W szafce możesz przechowywać zasoby niezbędne do konserwacji; pokazuje ona również wymogi zapobiegające dezintegracji (naturalnemu rozpadowi).



Zamek na klucz/kod

Jeśli grasz w pojedynkę, możesz wyprodukować zamek na klucz do szafki narzędziowej i do drzwi wejściowych. Nie wytwarzaj jednak klucza! Ktoś mógłby Cię złupić i uzyskać pełny dostęp do Twojej bazy. Jeśli grasz zespołowo, użyj klucza na kod. Po wpisaniu kodu możesz poruszać się swobodnie bez konieczności ponownego wprowadzania.

Śpiwór

Ustala lokalizację spawnowania.





Napadanie i walka

Mechanika walki w *Rust* jest całkiem standardowa. Jedyną rzeczą, jaka odróżnia tę grę od innych, jest napadanie. Na wielu serwerach napaść to główny element rozgrywki, który skupia się bardziej na „podboju” mapy niż na czystym przetrwaniu. Infiltracja baz może pociągać za sobą znaczne koszty i być czasochłonna, więc gracze, którzy chcą przeprowadzić udaną napaść, będą musieli zainwestować pieniądze w przedmioty takie jak C4 i wyrzutnie rakiet, aby przyspieszyć proces.

Środowisko i poruszanie się

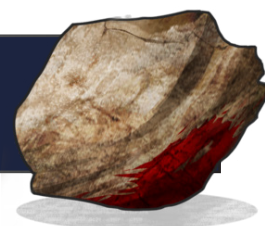


Mapy

Mapy w *Rust* są (przez większość czasu) generowane proceduralnie, co zapewnia interesujący przebieg rozgrywki. Jeśli wolisz obeznanie, masz do wyboru dwie wstępnie przygotowane opcje:

- ☐ Wyspa Hapis
- ☐ Wyspa Savas

BIOMY – niezależnie od mapy dostępnych jest wiele biomów i topografii, które wpływają na przebieg rozgrywki.





WSKAZÓWKA DLA POCZĄTKUJĄCYCH

Na samym początku unikaj obszarów z ogromnymi monumentami.



BIOMY



ARKTYKA

Arktyka – Jak się domyślasz, w tym regionie jest naprawdę zimno! Węzły rudy są tutaj bardziej rozpowszechnione, a drewno dostępne jest zaledwie w kilku zasypanych śniegiem lasach – poza nimi trudno je znaleźć. Niskie temperatury oznaczają konieczność noszenia ubrań chroniących przed zimnem.



SUCHE TERENY

Suche tereny – Gorąca pustynia jest sprawdzonym źródłem kamieni mineralnych, barytek i kaktusów. Wysokie temperatury utrzymują się w dzień, a w nocy – podobnie jak w rzeczywistym świecie – drastycznie spadają, co wymaga użycia źródeł ciepła, aby zapewnić sobie przetrwanie. Szybkość spawnowania zwierząt jest większa.



OBSZAR UMIARKOWANY

Obszar umiarkowany – To najpopularniejszy z biomeów (z oczywistych powodów), który obejmuje podregiony takie jak Trawiaste Równiny, Trawiaste Wzgórza i Las. Nie brakuje tu zasobów, topografia sprzyja budowaniu, a temperatury są umiarkowane.



Monumenty – monumenty lub zabytki to konstrukcje, których nie można zniszczyć. Można tam zawsze znaleźć łup. Niektóre z nich są napromieniowane, więc należy zachować szczególną ostrożność, w przeciwnym razie gracz może odnieść obrażenia, a nawet zginąć.

Lotnisko | Obóz bandytów | Przystań | Złomowisko | Wielki szyb wiertniczy | Baza kosmiczna | Latarnia morska | Tunele wojskowe | Szyb wiertniczy | Posterunek | Placówka górnicza | Elektrownia | Odgałęzienie rynsztoka | Grupa anten satelitarnych | Kopuła | Stacja kolejowa | Sieć tuneli kolejowych | Zakład uzdatniania wody



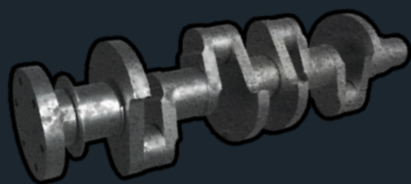
WSKAZÓWKA DLA POCZĄTKUJĄCYCH

Obóz bandytów i Posterunek to bezpieczne strefy, w których postać nie odnosi obrażeń. Wyposażone są w maszyny do recyklingu, niezbędne do rozłożenia wartościowych części.

Pojazdy – Podróżowanie po mapie jest prostsze w pojeździe. W *Rust* można poruszać się w powietrzu, na wodzie i na lądzie. Podobnie jak budynki, pojazdy również mogą ulec dezintegracji.



Pojazdy modułowe to najpopularniejsze środki transportu, jednak aby zapewnić gładką jazdę, trzeba włożyć w nie nieco wysiłku. Musisz wyposażyć je w co najmniej jeden z następujących elementów: wał korbowy, tłoki, świece zapłonowe, zawory i gaźnik. Części te mają różną jakość, a od poziomu jakości zależy to, jak gładko przebiega jazda i jak szybko porusza się pojazd.



Mini helikoptery są tanie, ale mogą przewozić tylko dwóch graczy i są podatne na ostrzał.



Helikopter przewożący złom to duży pojazd z fotelami dla dwóch graczy i płaską przestrzenią w tylnej części, w której inni gracze mogą się poruszać i korzystać z broni. Łodzie spawnują się na całym obszarze mapy i całkiem łatwo można uzyskać do nich dostęp.



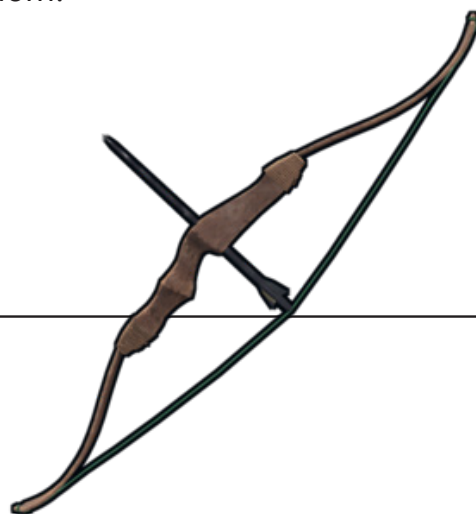
Przedmioty

Lista przedmiotów jest długa, ponieważ gra opiera się na kreatywności i wytwórstwie! Nie możemy opisać ich wszystkich, więc przyjrzymy się głównym kategoriom:



BROŃ

Każdy gracz znajdzie tu coś dla siebie – od pistoletu wodnego do wyrzutni rakiet!



WSKAZÓWKA DLA POCZĄTKUJĄCYCH

Świetny pomysł na sam początek to włócznia z kamiennym grotem, łuk myśliwski i rewolwer.



ZASOBY

Są to przedmioty, które można wykorzystać do budowania i wytwarzania innych obiektów, np. fragmenty kości, nawóz, złom, drewno i kamień. Dostępnych jest dużo więcej przedmiotów i całe szczęście, że masz do dyspozycji odbitki, prawda?

WSKAZÓWKA DLA POCZĄTKUJĄCYCH – Na początku zgromadź duże ilości kamienia, drewna i konopi.



UBIÓR

Odzież, pancerz i sprzęt ochronny należą do kategorii ubioru

WSKAZÓWKA DLA POCZĄTKUJĄCYCH – Na samym początku stwórz dla siebie drewniany pancerz. Łatwo go wykonać i zapewni Ci nieco ochrony, dopóki nie zdobędziesz czegoś lepszego.



NARZĘDZIA

Twój zestaw narzędzi będzie się powiększać o wiele użytecznych przedmiotów. Ostatecznie znajdą się w nim również lornetki, piły łańcuchowe, młoty pneumatyczne, a nawet granaty dymne.



LEKI I ŻYWNOŚĆ

Przedmioty medyczne uzdrawiają postać i niwelują wpływ promieniowania. Żywność jest niezbędna do uniknięcia głodu, ale posiada również inne właściwości: niweluje skutki zatrucia, zwiększa plony i nie tylko.

WNIOSKI

Informacje podane w tym podręczniku to nie wszystko – musisz się jeszcze wiele nauczyć, a więc eksploruj świat gry, bo na tym polega piękno *Rust*!