

# Wipe (1)

Was ist bei Rust ein Wipe und was hat es damit auf sich?

Ein Wipe beschreibt im Groben das Leerfegen oder Zurücksetzen eines Servers.

Oft wird in Karten (Map) Wipe und Blaupausen (BP) Wipe unterschieden, da man beides unabhängig voneinander machen kann.

In der aktuellen Entwicklungsphase (Alpha) des Spiels gibt es vom Spielentwickler Facepunch vorgegebene Zwangswipes. Der mit dem Update verbundene Versionswechsel stellt sicher, dass zu jedem Entwicklungsstand, Spieler und Server die gleiche Version besitzen.

An jedem 1. Donnerstag eines Monats wird ein Karten Zwangswipe durchgeführt. Dieser betrifft alle Rust Server. Damit werden automatisch alte Speicherstände ignoriert und neue erstellt. Für BP Wipes gibt es keinen definierten Rythmus, dieser wird durchgeführt wenn sich grobe Änderungen am Blaupausensystem (z.B. das kommende Levelsystem) ergeben. Diesen Rythmus haben sich die Entwickler als Vorgabe gemacht und ist daher nicht verbindlich.

Zur manuellen Durchführung eines Wipes muss der Server runtergefahren werden.

Für einen Karten Wipe werden im Speicherordner (\server\deinServerName\save\Procedural Map\_Size\_Seed) alle vorhandenen Daten gelöscht. Zur Vollständigkeit kann die Datei Storage.db (\server\deinServerName) ebenfalls gelöscht werden, sie enthält z.B. Informationen, über auf dem Server erstellte Bilder/Schilder. Für einen BP Wipe wird die Datei UserPersistence.db (\server\deinServerName) gelöscht.

Der Server wird in der Startroutine nach den Speicherdaten suchen, findet er keine, erstellt er diese neu -> Server ist gewiped.