

ДНЕВНИКИ РАЗРАБОТЧИКА

ОКТАБРЬ 2026

DUST

ВЫПУСК

№01

БОЕВЫЕ ГОНКИ ПО ПУСТОШИ

РАННИЙ ДОСТУП

БЕСПЛАТНО ДЛЯ ТЕСТЕРОВ

ПЫЛЬ НЕ ОСЕДАЕТ

*Четыре машины, двенадцать карт, три арены и одна пустошь.
Знакомимся с игрой и с теми, кто её делает.*

ИЗ МАСТЕРСКОЙ

Как собран Шакал — деталь за деталью

БЫЛО / СТАЛО

Как мы зажгли свет в тоннелях
Колизея

СВОДКА

Что нового в версии 0.0.6.20

ПРИВЕТ, ЭТО DUST

Мы делаем гонку, в которую давно хотели сыграть сами.

Гонку, где машина весит тонну, бампер мнётся, а победа достаётся не самому быстрому, а тому, кто доехал. Пустошь, ржавый металл, пулемёт на крыше и трос, которым можно сдёрнуть соперника с трассы.

Этот журнал — наш дневник. Раз в месяц мы будем рассказывать, что изменилось в игре, показывать машины и карты до того, как они попадут к вам, и честно говорить о том, что не получилось с первого раза. Обновления через лаунчер выходят каждые несколько дней. Здесь мы собираем главное и объясняем, зачем всё это было.

Первый номер — знакомство. Что такое DUST, на чём мы ездим, где воюем и как игра дошла до версии 0.0.6.

Пишите нам прямо из игры: в меню есть пункт «Отзыв», а клавиша T во время заезда отправляет отчёт со снимком экрана. Мы читаем всё — например, арены в этом номере стали шире именно после ваших сообщений.

ПРИСТЕГНИТЕСЬ.

ПЫЛЬ НЕ ОСЕДАЕТ.

— КОМАНДА РАЗРАБОТЧИКОВ DUST



ГАРАЖ Шакал с турелью на крыше. За воротами — песчаная буря.

03 ЧТО ТАКОЕ DUST

Игра в одной фразе и в одной странице

04 ПЯТЬ ОПОР

На чём держится всё остальное

05 ГАРАЖ

Шакал, Джип, Багги и Паук

07 ИЗ МАСТЕРСКОЙ

Как собран Шакал

08 АРСЕНАЛ

Пулемёт, ракеты, огнемёт, мины и трос

09 КАРТА МЕСТНОСТИ

Трассы, бездорожье и погода

11 АРЕНЫ

Колизей, Холм ветряков, Сужающаяся

12 БЫЛО / СТАЛО

Свет под Колизеем

13 НА ГОРИЗОНТЕ

Ориентиры пустоши

14 ЛЮДИ ПУСТОШИ

Водители, бандиты и коровы

15 ЛЕТОПИСЬ И СВОДКА

Путь до 0.0.6.20

16 ГОЛОСОВАНИЕ У КОСТРА

Ваш ход и честно о проблемах

17 СКАЧАТЬ И СООБЩЕСТВО

Лаунчер, Telegram, Discord, Boosty, YouTube

КОРОТКО ОБ ИГРЕ

Жанр — аркадные боевые гонки на выживание

Игроки — один, против ботов

Платформы — Windows, Linux, Steam Deck

Языки — русский, английский

Управление — геймпад или клавиатура и мышь

Версия — 0.0.6.20, ранний доступ

Доступ — сейчас бесплатно для тестеров

Скачать лаунчер — [Windows](#) · [Linux](#) / [Steam Deck](#)

Новости каждую неделю — в [Telegram](#). Все ссылки — на последней странице.

ПОБЕЖДАЕТ НЕ САМЫЙ БЫСТРЫЙ, А ТОТ, КТО ДОЕХАЛ



КАНЬОН СТАРОЙ ПЛОТИНЫ Закатный заезд: Шакал впереди, Багги соперника заходит на обгон.

DUST — аркадная гонка на выживание по пустоши в духе «Безумного Макса». Бронированные машины с пулемётами, ракетами, огнемётами и тросом борются за позицию, сбивают друг друга с трассы, таранят и взрываются.

Финишная черта здесь — не единственная цель. Можно прийти первым, а можно прийти последним, но с полным кошельком: игра платит за место, за нокауты, за прыжки, за дрифт и за опасные пролёты в сантиметре от соперника.

Мы делаем игру для тех, кто любит Twisted Metal, FlatOut и Crossout, кто пересматривал «Дорогу ярости» и хочет почувствовать вес машины, удар и разлетающийся металл — но без симуляторной сложности. Сел, нажал газ, через минуту уже стреляешь.

DUST — игра для одного игрока: вы против ботов. Она работает на Windows и Linux, в том числе на Steam Deck: у нас есть нативная сборка под Linux — пока не до конца оптимизированная, но мы над этим работаем. Геймпад и клавиатура с мышью — равноправны.



АРЕНА Сужающаяся арена: пол рухнет кольцо за кольцом



ГОНКА Под железным мостом

НА ЧЁМ ДЕРЖИТСЯ DUST

Каждое решение в игре мы проверяем пятью вопросами. Если новая деталь не отвечает ни на один — её нет.

01

МЕТАЛЛ ВЕСИТ

Машина — не пёрышко. Удар чувствуется, приземление тоже. Урон идёт по зонам: двигатель, колёса, бак, водитель, корпус. Пробитое колесо уводит руль, куски кузова отлетают, машина дымит и горит.



02

БОЙ НА ХОДУ

Пулемёт с трассерами, самонаводящиеся ракеты, от которых можно уйти манёвром, тяжёлая пушка, огнемёт, мины за кормой и нитро. Два слота оружия — и трос, чтобы зацепить соперника и сорвать с него броню.



03

ВСЁ ЛОМАЕТСЯ

Ломается всё, что ломается в жизни: бочки, знаки, заборы, сараи, деревья. Обломки разбитых машин разлетаются по трассе и ещё какое-то время мешают тем, кто едет следом.



04

ПУСТОШЬ ЖИВАЯ

У дороги стоят люди, бродят коровы и козы, на горизонте — корабли на мели и мёртвые небоскрёбы. День, вечер, ночь, туман, дождь и песчаная буря меняют сам заезд: ночью видно только то, что выхватывают фары.



05

СВОЯ МАШИНА

Гараж, а не магазин. Капот, подвеска, бамперы, антикрыло, броня, крепления оружия, нитро или мины. Краска — из палитры, а ржавчина и пыль остаются: машина пустоши не бывает новой.



ШАКАЛ

СТАРТОВАЯ МАШИНА · УНИВЕРСАЛ-ВНЕДОРОЖНИК · 4,8 М



РЕНДЕР МОДЕЛИ Шакал в базовой сборке: трубчатый кенгурятник, капот с воздухозаборниками, каркас на крыше.

С Шакала начинается каждый игрок — и мы сделали его машиной, с которой не хочется расставаться. Это универсал: хорошо держит удар, неплохо разгоняется и прощает ошибки на трамплинах.

Но главное в Шакале — сборка. На нём больше всего мест под детали: капот, каркас, подвеска, бамперы, антикрыло, турель на крыше с наведением мышью, огнемёт, ракеты, мины или нитро на корме. Из одной и той же машины можно собрать и таран, и снайпера, и минного заградителя.

Недавно художник пересобрал модель в высоком разрешении — с несколькими уровнями детализации, чтобы Шакал выглядел одинаково хорошо и в гараже крупным планом, и в пелотоне из восьми машин.

**«ШАКАЛ — МАШИНА,
КОТОРУЮ МОЖНО
СОБРАТЬ ПОД ЛЮБОЙ
СТИЛЬ ИГРЫ»**

— КОМАНДА DUST

ТАРАН ТУРЕЛЬ ОГНЕМЁТ РАКЕТЫ
МИНЫ / НИТРО

ЕЩЁ ТРОЕ В ГАРАЖЕ



JEEP

ДЖИП

ТЯЖЁЛЫЙ

ЛОБОВОЙ ТАРАН

«Танк» нашего гаража. Медленнее остальных, но лобовой таран решает почти любой спор. Огнемёт, многоствольная пушка и ракетная турель. Шипы на бампере — не украшение.



BUGGY

БАГГИ

БЫСТРАЯ

ХРУПКАЯ

Лёгкая трубчатая рама: ловкая в прыжках и на бездорожье, но удар держит плохо. Стил — налёт и уход от тарана.



SPIDER

ПАУК

ЦЕПКИЙ

ПРЫЖОК

Странная машина на рычажной подвеске. Фирменный приём: зажал клавишу — присел, отпустил — прыжок на два-три метра через препятствие.



ПАУК НА ТРАССЕ Каньон старой плотины, вдаль — железный мост.

СОПЕРНИКИ

Боты ездят на трёх классах машин.

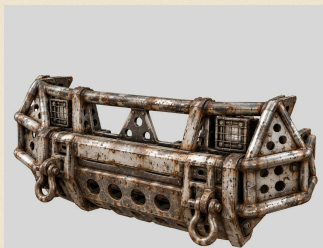
Мотоцикл — быстрый налёт, гибнет от одного удара. **Легковая** — универсал.

Джип или грузовик — тяжёлый таран. А в миссии «Бензовоз» — тягач с цистерной и охрана: Двойной седан и Шипастое купе.

Кадры из гаража игры: новые модели Джипа, Багги и Паука.

ШАКАЛ ПО ВИНТИКАМ

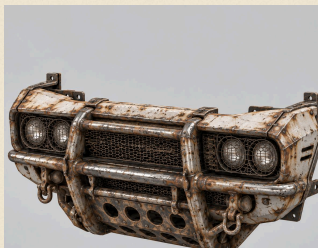
Машина в DUST — это не одна модель, а конструктор. Вот из чего собирается Шакал.



БАМПЕР



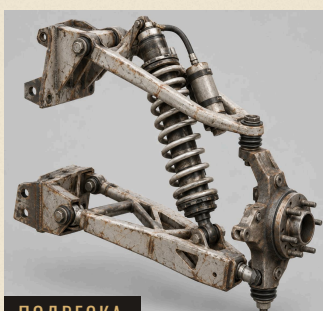
КАПОТ



БРОНИРОВАННЫЙ НОС



КАРКАС



ПОДВЕСКА



АНТИКРЫЛО



НИТРО



МИНЫ

Художник рисует каждую деталь отдельно — бампер, капот, каркас, подвеску, антикрыло. На кузове есть точки крепления, и деталь встаёт на своё место в гараже прямо на глазах. Поменяли капот — поменялся силуэт машины.

У Шакала больше десятка мест под детали: капот и двигатель, подвеска (в том числе «бездорожье»), кузов, модуль спереди и сзади, антикрыло, задний бампер, колёса и шины, крыша под турель, оба борта, днище, два слота оружия, нитро или мины.

Отдельная история — краска. Все детали художник делает с одинаковой светло-серой краской, а ржавчина, царапины, грязь и чёрная резина живут в текстуре отдельно. Поэтому, когда вы перекрашиваете машину в гараже, меняется цвет панелей — а ржавые края и пыль остаются. Машина пустоши не бывает новой.

**КРАСКА — СЕРАЯ.
РЖАВЧИНА —
НАСТОЯЩАЯ.**

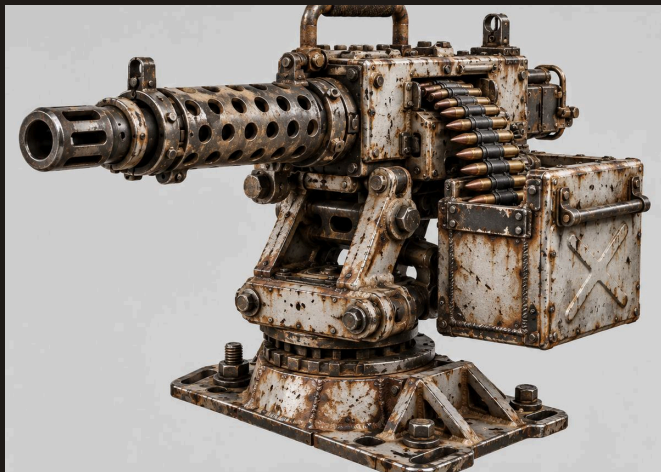
— КОМАНДА DUST

НОВОЕ В 0.0.6

Задний бампер стал отдельным слотом: антикрыло, бампер и нитро (или мины) теперь ставятся независимо. В гараже Tab и Shift+Tab переключают машины, а когда выбираете деталь сзади — машина поворачивается к вам кормой.

ЧЕМ ОТВЕЧАТЬ

Два слота оружия, у каждой машины своя турель и свои крепления. Выбирайте, что везти с собой.



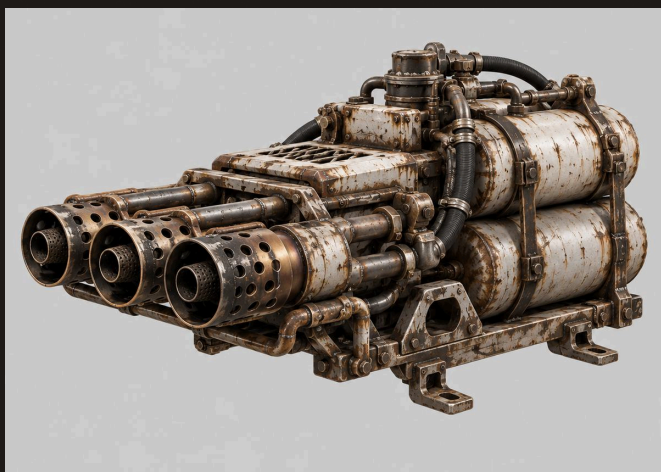
ПУЛЕМЁТ

Трассеры показывают, куда ложится очередь. Основа любого заезда: на Шакале турель наводится мышью. Латунные гильзы летят на асфальт — у каждого оружия теперь свои.



РАКЕТЫ

Самонаводящиеся, но не всеильные: резкий манёвр сбрасывает ракету с хвоста. Хорошая ракета в правильный момент решает гонку.



ОГНЕМЁТ

Оружие ближнего боя. Подъехать вплотную страшно — но горящая машина соперника того стоит.



МИНЫ И НИТРО

Одно место на корме — два характера. Мины сбрасываются под колёса преследователям, нитро уносит от них. Выбирайте в гараже.

И ЕЩЁ — ТРОС

Не просто таран. Зацепите соперника тросом, тащите за собой, срывайте броню и сбивайте с курса. Самое «наше» оружие DUST — и самое неожиданное для тех, кто приходит из обычных гонок. А если пушка не нужна, у каждой машины есть ещё и бампер.

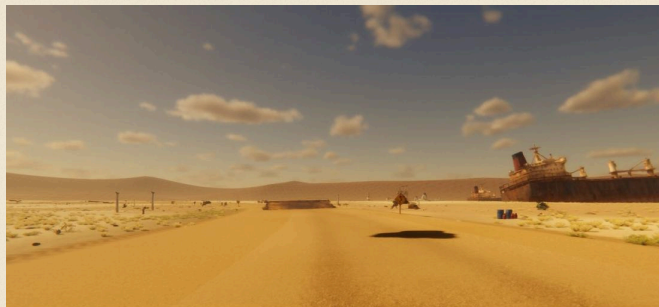
КУДА ПОЕХАТЬ

Семь трасс, две карты без дорог, три арены и особые режимы. Вот где проходят заезды.



КАНЬОН СТАРОЙ ПЛОТИНЫ

Три круга против пяти соперников: наклонный вираж, шпилька, трамплины на прямой, железный мост и скальные столбы.



КЛАДБИЩЕ КОРАБЛЕЙ

Ровно как стол: длинные прямые, ускорители повсюду и масло там, где не ждёшь. Ржавые корабли на солончаке и маяк.



ШОССЕ МЁРТВОГО ГОРОДА

Растрескавшийся асфальт, широкие виражи, шикана и обрушенный мост, который придётся перепрыгнуть.



ЛЕСНОЙ ПЕРЕВАЛ

Одна дорога без кругов: 14 километров из долины через перевал и вниз, сквозь лес и скалы.



ВЫСОХШЕЕ МОРЕ

Бездорожье: от моря дюн к реке. Мягкий песок или линия прыжков по гребням, брод и заезд по руслу.



КАНЬОН ЖЕЛЕЗНОГО МОСТА

Бездорожье: спуск в каньон, пять бродов по дну — или сухая полка над рекой и мост над пропастью.

Ещё на карте: Разлом у нефтебазы, Дюны ветряков, Крановая свалка — и особые режимы: Бензовоз, Стант-парк и Полигон.

ПОГОДА — ТОЖЕ СОПЕРНИК



ПЕСЧАНАЯ БУРЯ Дюны ветряков: красная мгла съедает горизонт, а на дороге — пешеход.

НОЧЬ

Видно только то, что выхватывают фары. Фары, кстати, можно отстрелить — и тогда соперник едет вслепую.

ПЕСЧАНАЯ БУРЯ

Видимость резко падает, ориентиры исчезают — трассу приходится помнить.

ДОЖДЬ

Дорога становится скользкой. Тормозить раньше, а в повороты — аккуратнее.

Погоду выбирают перед заездом: день, вечер, ночь, туман, дождь или песчаная буря — на любой карте. Мы хотели, чтобы это был не фильтр поверх картинки, а условие игры. Ночная гонка по Лесному перевалу и дневная — это два разных заезда.

Низкое солнце в пустыне — красивое и коварное: длинные тени, слепящий свет в лицо. В версии 0.0.6 мы убрали полосу солнечного блика, которая при низком солнце тянулась через весь экран, — теперь закат только красивый.

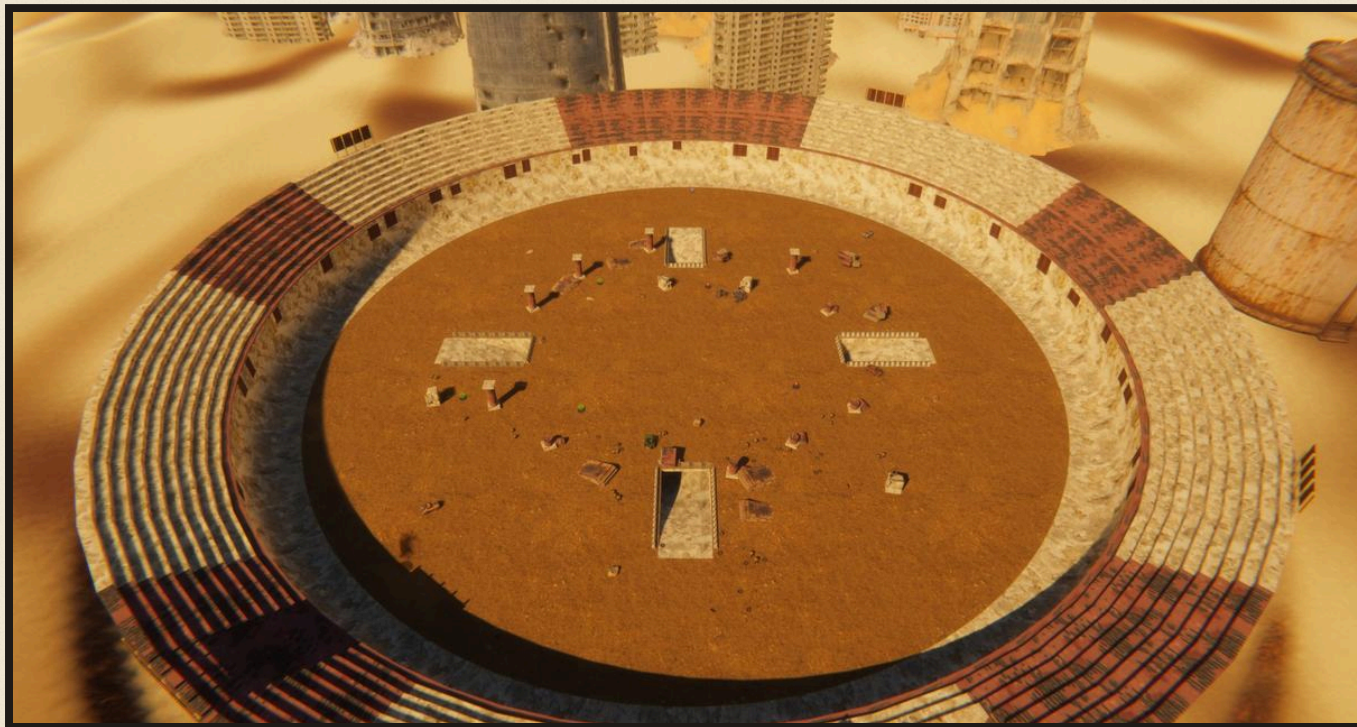


НОЧЬ Лесной перевал: фары выхватывают сосну из темноты

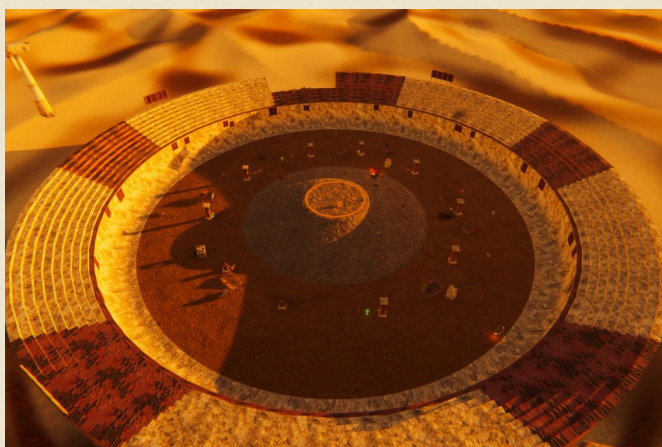


ДОЖДЬ Каньон железного моста: мокрая дорога и соперник у борта

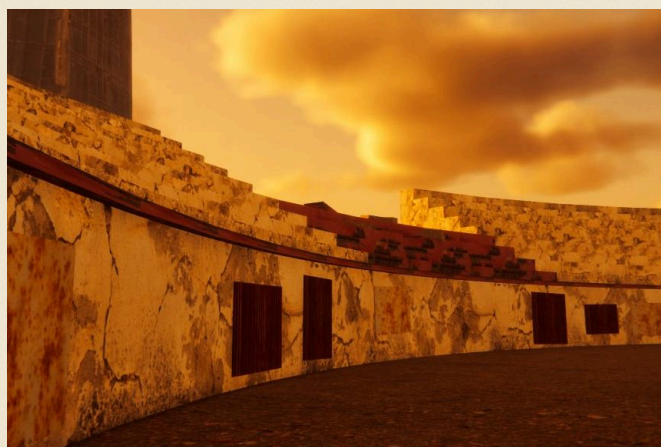
ЗДЕСЬ НЕ ГОНЯТСЯ. ЗДЕСЬ ДЕРУТСЯ



КОЛИЗЕЙ МЁРТВОГО ГОРОДА Вид сверху: руины стадиона, трибуны, укрытия на арене и башни города вокруг.



ХОЛМ ВЕТРЯКОВ Арена с холмом посередине — вид сверху на закате



СУЖАЮЩАЯСЯ АРЕНА Пол рушится кольцо за кольцом

ВЫБЫВАНИЕ

Одна жизнь на раунд, побеждает последняя живая машина. До двух побед из трёх. Когда время раунда выходит — сходится буря.

ЦАРЬ ГОРЫ

Очки идут, пока вы один в центральном круге. Разбитая машина возвращается на точку появления — и снова в бой.

СУЖЕНИЕ

Безопасная зона сжимается бурей, пол проваливается от края к центру. Держитесь середины — и сталкивайте других в провал.

СВЕТ ПОД КОЛИЗЕЕМ

Самое интересное в Колизее происходит под землёй. Только раньше этого никто не видел.



БЫЛО Тоннель днём: тьма и светящаяся дверь в конце



СТАЛО Видны стены, колонны, пол и машина впереди



БЫЛО Зал под центром арены



СТАЛО Сводчатые стены и красные метки мин

Четыре тоннеля ведут из Колизея в заминированный зал под центром арены. Задумка простая: спрятаться от обстрела, срезать путь, заманить соперника на мины. Но ярким днём тоннель был почти чёрным — игрок видел светящийся выход в конце и больше ничего.

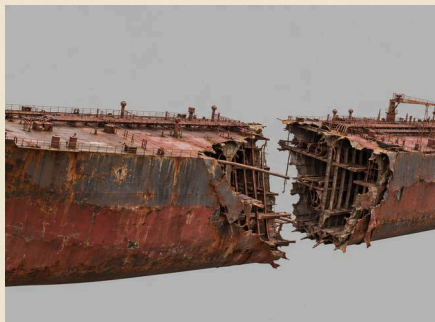
Мы сделали три вещи. Глаз теперь «привыкает» к темноте — как у человека, который зашёл в тёмную комнату. Лампы в тоннелях светят на пол. А открытая тень подсвечена светом, отражённым от песка, — как в настоящей пустыне. Те же правки сделали тени мягче и на других картах: в Разломе у нефтебазы и в каньонах.

ЧТО ПОШЛО НЕ ТАК

Тоннели задумывались как укрытие и короткий путь, а на деле стали чёрной дырой: днём внутри было не разглядеть ни стен, ни соперника. А сама арена оказалась тесной, когда в бою восемь машин, — об этом нам написали игроки. Поэтому вместе со светом мы раздвинули Колизей и Холм ветряков примерно на пятую часть, расширили тоннели и убрали трамплины от колонн, чтобы о них не разбивались в прыжке.

ПУСТОШЬ ДО САМОГО КРАЯ

Гонку на скорости 150 км/ч запоминают не по повороту, а по тому, что стояло вдали.



ТАНКЕР Разломленный пополам — на Кладбище кораблей



МАЯК Ориентир солончака



ОТЕЛЬ С неоновой вывеской, которая давно не горит



ВЫСОТКА Мёртвый город за Колизеем



ЭСТАКАДА Обрушенная — на Шоссе мёртвого города



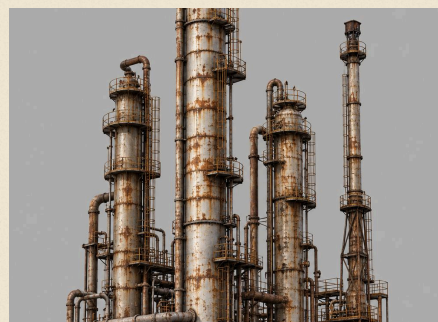
САМОЛЁТ Наполовину в песке



ВЕТРЯК Сломанная лопасть — Дюны ветряков



СКАЛЬНАЯ АРКА Красный песчаник каньонов



НЕФТЕБАЗА Колонны у Разлома

Художник сделал больше трёх десятков таких «задников»: постройки, скалы, мосты, корабли. Они стоят далеко от трассы, до них не доехать — но именно по ним вы понимаете, где находитесь. Маяк — значит, скоро поворот к кораблям. Небоскрёбы — значит, впереди город.

Задники видны с разных концов карты, поэтому их силуэт должен читаться на фоне неба и днём, и на закате. А рядом с дорогой стоят «живые» объекты — заправки, ворота старт/финиш, водонапорные башни, бочки и остовы машин. Их, в отличие от задников, можно снести.

КТО ЗА РУЛЁМ



ВОДИТЕЛИ Модели художника: у каждого водителя свой профиль и портрет.

В DUST за рулём сидят люди — и это не просто картинка в кабине. Водителя можно выбить из машины сильным ударом, а сам игрок может выйти: клавиша E, когда машина стоит. Пешком можно бегать, прыгать, стрелять из пистолета и сесть обратно — на любой карте.

Вдоль дорог стоят зрители, у бензоколонок бродят местные, а на пастбищах — коровы и козы. В версии 0.0.6 у животных появились свои голоса, а крики людей зависят от того, по чему они бегут.

Бандиты стали опаснее: точнее стреляют, у них разные модели, и они охотятся на водителя, который вышел из машины. Так что выходить стоит с умом.



МЕСТНЫЕ Корова и коза. Объезжайте.

**«ВЫЛЕТ ИЗ КАБИНЫ
ТЕПЕРЬ — РЕДКОЕ
СОБЫТИЕ. ТОЛЬКО ОТ ПО-
НАСТОЯЩЕМУ СИЛЬНОГО
УДАРА»**

— КОМАНДА DUST

КАК DUST ДОШЁЛ ДО 0.0.6

МАШИНА ЕДЕТ

Первая машина на полигоне: газ, руль, трамплин, камера погони. Первые пулемёт и ракеты.

БОЙ СТАНОВИТСЯ БОЕМ

Урон по зонам, взрывающиеся бочки, ускорители и масло на трассе. Первая погода: от дня до песчаной бури.

ПУСТОШЬ ОБЖИВАЕТСЯ

Дюны, солончак, свалка, каньон. Люди у дороги, разрушаемые постройки и знаки.

ПЕРВЫЕ ИГРОКИ

Лаунчер с автообновлением и отчёты прямо из игры. По ним мы чиним ошибки до сих пор.

МАШИНЫ ОТ ХУДОЖНИКА

Джип, Багги и Паук. Детали на точках крепления, покраска с ржавчиной. Деньги, репутация, карьера.

АРЕНА И ТРЮКИ

Колизей, Холм ветряков, Сужающаяся арена и Стант-парк. Выход из машины на любой карте.

ШАКАЛ И ГАРАЖ

Новая стартовая машина. Гараж вместо магазина, новое меню.

LINUX И STEAM DESK

Лаунчер для двух систем, подбор графики под железо. Две карты-бездорожье с реками и бродами.

ЗВУК

Профессиональные записи: моторы, металл, стрельба, ветер. Пополненный плейлист — рок и электроника.

ВЕРСИЯ 0.0.6.20

Честный урон и умные боты. Об этом — справа.

ЧТО НОВОГО В 0.0.6.20

- **ЧЕСТНЫЙ УРОН.** Водитель вылетает из машины только при по-настоящему сильном ударе. Одно столкновение снимает не больше четверти здоровья, а приземления на настилы и пол ничего не стоят — прыгайте смело.
- **БОТЫ ПОУМНЕЛИ.** Заранее видят препятствия и объезжают их, прыгают с трамплинов, сами возвращаются на трассу. Когда пусты стволы — едут за патронами.
- **АРЕНЫ ШИРЕ.** Колизей и Холм ветряков стали примерно на пятую часть просторнее — вы просили, особенно в бою восьми машин.
- **СВЕТ.** Тоннели под Колизеем больше не чёрные, тени мягче, пропал слепящий блик при низком солнце.
- **ЗВУК И ДЕТАЛИ.** Металлический звон попаданий, голоса животных, гильзы у каждого оружия свои. Обломки машин уходят в землю, а не исчезают.
- **ГАРАЖ.** Отдельный слот заднего бампера, переключение машин по Tab.



КОЛИЗЕЙ Теперь шире.

ВАШ ХОД

Какую машину разобрать по винтику во втором номере?



А Джип

Б Багги

В Паук

Голосуйте в нашем [Telegram](#) и [Discord](#) или через пункт «Отзыв» в главном меню игры. Туда же — вопросы команде: лучшие разберём в рубрике «Ответ из рации».

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ

- **Звук пустоши.** Звукорежиссёр о том, где живёт ветер и почему выхлоп хлопает.
- **Гараж.** Машина, которую выберете вы.
- **Всё под снос.** Как устроена разрушаемость.
- **Кадр номера.** Пришлите свой скриншот в Telegram или Discord — лучший попадёт в журнал.



КРАНОВАЯ СВАЛКА Закат над горами. До встречи на трассе.

ЧЕСТНО: ИЗВЕСТНЫЕ ПРОБЛЕМЫ

- **Linux.** У DUST есть нативная сборка под Linux, но она ещё не до конца оптимизирована: на слабом железе и на Steam Deck возможны просадки кадров. Работаем над этим.
- **Ранний доступ.** Игра обновляется каждые несколько дней — что-то может сломаться. Клавиша T в игре отправит нам отчёт со снимком экрана. Каждый такой отчёт делает игру лучше — и засчитывается вам как тестеру.

ВЫ ПРОСИЛИ — МЫ СДЕЛАЛИ

«На арене тесно, когда нас восемь». Колизей и Холм ветряков стали примерно на пятую часть шире, тоннели — просторнее, трамплины ушли от колонн. Пишите ещё — каждое сообщение читаем.

// КАК ПОПАСТЬ В ПУСТОШЬ

СКАЧАТЬ DUST

РАННИЙ ДОСТУП

Сейчас DUST бесплатна для тестеров. Позже игра станет платной — а самые активные тестеры получат ключ к игре бесплатно. Играйте, присылайте отчёты (клавиша T), пишите отзывы и общайтесь с нами в Telegram и Discord.

Скачайте лаунчер, нажмите «Установить» — дальше он сам привезёт каждое обновление, загружая только изменившиеся части. Сохранения и настройки при этом не трогаются.



WINDOWS 10 / 11

Архив с DustLauncher.exe — распакуйте и запустите.

[45.15.158.21/download/
DustLauncher-Windows.zip](https://45.15.158.21/download/DustLauncher-Windows.zip)



LINUX / STEAM DECK

Нативная сборка. На Steam Deck — в режиме рабочего стола, затем добавьте игру в Steam.

[45.15.158.21/download/
DustLauncher-Linux.tar.gz](https://45.15.158.21/download/DustLauncher-Linux.tar.gz)

Качество графики подбирается под ваше железо при первом запуске. Языки лаунчера и игры — русский и английский. Нативная Linux-сборка пока не до конца оптимизирована — честно предупреждаем и продолжаем над ней работать.

// СООБЩЕСТВО

БУДЬТЕ РЯДОМ



TELEGRAM

новости недели

t.me/CodeRickTg



DISCORD

общение и баги

discord.gg/ZDJZFxQeMV



BOOSTY

поддержать игру

boosty.to/coderick



YOUTUBE

видео из игры

youtube.com/@CodeRickTub

DUST

ДНЕВНИКИ РАЗРАБОТЧИКА · №01 · ОКТЯБРЬ 2026

ПЫЛЬ НЕ ОСЕДАЕТ