ДНЕВНИКИ РАЗРАБОТЧИКА

НОЯБРЬ 2026

DUST

ВЫПУСК №02

БОЕВЫЕ ГОНКИ ПО ПУСТОШИ

РАННИЙ ДОСТУП

БЕСПЛАТНО ДЛЯ ТЕСТЕРОВ



КАЖДЫЙ ЗАЕЗД — ДРУГОЙ

Новый гараж и меню, зима и снег, случайные события на дороге, игра вдвоём на одном экране и все звуки заново. Всё главное с прошлого номера.

ПУСТОШЬ ЖИВЁТ

События, объезды и условия гонки

ЗИМА

«Мёрзлый перевал», снег, лёд и босс

ВМЕСТЕ

До четырёх игроков на одном экране

00 СЛОВО КОМАНДЫ

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ПУСТОШЬ

DUST — боевые гонки по пустоши: машины с пулемётами, ракетами и минами, песок, буря и тридцать соперников на трассе. Во втором номере — как игра выросла.

Если вы видели DUST на версии 0.0.6, сейчас, на 0.0.17, вы её не узнаете. Гараж переехал в ангар, меню и интерфейс гонки нарисованы заново, водитель научился работать руками, а над пустыней встали луна, гроза и облака пыли.

Но главное — гонка перестала повторяться. На дороге каждый раз новые события, часть объездов перекрыта, условия заезда разыгрываются перед стартом. Пришла зима: первая снежная карта, лёд и снег со своим сцеплением. Появились повтор гонки и игра вдвоём, втроём и вчетвером за одним компьютером. А звук мы переделали целиком.

У DUST теперь есть свой дом в сети: rickhub.net/ru/dust — описание, кадры, новости, лаунчер и все выпуски журнала. Английская версия — rickhub.net/en/dust.

Пишите нам прямо из игры: пункт «Отзыв» в меню и клавиша T во время заезда.

ЗАВОДИТЕ МОТОР.
ЭТА ГОНКА БУДЕТ ДРУГОЙ.

— КОМАНДА РАЗРАБОТЧИКОВ DUST

// В НОМЕРЕ

03 **ГЛАВНОЕ В НОМЕРЕ** — Восемь перемен на одной странице
04 **ГАРАЖ И МЕНЮ** — Ангар, лента деталей, карьера
05 **ПЕШКОМ** — Ремонт, канистры, угон
06 **КАЖДАЯ ГОНКА ДРУГАЯ** — События, условия, характеры
07 **ОБЪЕЗДЫ И СРЕЗКИ** — Тупики, туннели, мост
08 **ЗИМА** — «Мёрзлый перевал» и босс
09 **НЕБО И ПОГОДА** — Луна, гроза, ливень, метель
10 **ВСЁ ПОД СНОС** — Удары, детали, перевороты
11 **БОЙ** — Трассеры, ракеты, интерфейс
12 **ЗВУК ПУСТОШИ** — Все звуки — заново
13 **ЦВЕТ И СВЕТ** — Пустыня без фильтра
14 **ПУСТЫНЯ ВБЛИЗИ** — Кузов, песок, пыль, графика
15 **ВМЕСТЕ** — Разделённый экран
16 **ПОВТОР И МАНЕРЫ** — Запись гонки, руль, камеры
17 **КАРЬЕР И КАРТИНЫ** — Новая карта и новый облик
18 **ЛЕТОПИСЬ И СВОДКА** — От 0.0.6 до 0.0.17
19 **ПОПРОБУЙТЕ САМИ** — Как начать и позвать друга
20 **СКАЧАТЬ И СООБЩЕСТВО** — Сайт, лаунчер, Telegram, Discord

КОРОТКО ОБ ИГРЕ

Жанр — аркадные боевые гонки на выживание
Игроки — 1–4 на одном экране, против ботов
Платформы — Windows, Linux, Steam Deck
Языки — русский, английский
Версия — 0.0.17.1, ранний доступ
Доступ — сейчас бесплатно для тестеров

Скачать лаунчер — Windows · Linux / Steam Deck. Все ссылки — на последней странице.

01 НОМЕР НА ОДНОЙ СТРАНИЦЕ

ВОСЕМЬ ГЛАВНЫХ ПЕРЕМЕН



ПОЛНАЯ РЕШЁТКА Шестнадцать машин в «Каньоне», пыль из-под колёс — и игра не теряет в плавности.

1

ГАРАЖ И МЕНЮ

Гараж в ангаре с лентой деталей, оружие с уровнями, всё меню заново. Карьера открывает трассы по уровням.

2

КАЖДАЯ ГОНКА ДРУГАЯ

Случайные события на дороге, условия заезда, меняющиеся тупики и срезки, соперники с характером.

3

ЗИМА

Снежная карта «Мёрзлый перевал»: снег и лёд со своим сцеплением, метель, полярное сияние. И заезд с боссом.

4

ВМЕСТЕ

От двух до четырёх игроков за одним компьютером: у каждого своя часть экрана, панель и звук.

5

ВСЁ ПОД СНОС

Удары отрывают детали, машины переворачиваются на крышу, разбитые рассыпаются на куски.

6

ЗВУК ЗАНОВО

Все звуки собраны заново из настоящих записей: мотор, выстрелы, взрывы, эхо в туннелях и каньонах.

7

ЕСТЕСТВЕННАЯ ПУСТЫНЯ

Бежевый песок, голубая дымка вдали, мягкий свет в пасмурный день. Луна, гроза и облака пыли.

8

ПОВТОР ГОНКИ

Пересмотрите заезд сразу после финиша или сохраните его — с кинокамерами вдоль трассы.

ГАРАЖ ПЕРЕЕХАЛ В АНГАР



ГАРАЖ Шакал в ангаре: слева блоки, справа карточка с характеристиками. Машина стоит на полу и отбрасывает тень.

Раньше гараж был длинным списком поверх машины, а стояла она посреди пустыни — ночью или в бурю краску приходилось угадывать. Теперь это закрытый ангар с лампами: свет одинаковый в любую погоду, и что видите в гараже, то и поедет на трассу. Машина отбрасывает тень на пол и твёрдо стоит на нём.

Гараж разложен по блокам: «Движение», «Броня», «Оружие», «Покраска», «Машина». Детали лежат лентой внизу, и каждая плитка — настоящий снимок детали. У колёс свои числа: сцепление на асфальте, песке и в грязи, скорость, масса. Оружие качается с первого до третьего уровня, каждый ствол на каждой машине отдельно.

Меню тоже собрано заново: крупные пункты, свой набор значков, карточка машины, подсказки с клавишами. Карьера стала строже: новый водитель начинает без оружия, покраска стоит денег, трассы открываются по уровням. Мышь в меню работает как положено: наведение выбирает, колесо листает.



ЗНАЧКИ Весь набор значков меню нарисован заново, в одном стиле.



ОРУЖИЕ Пулемёт, огнемёт, ракеты, мины и пушка качаются в три уровня: от половины урона до «на треть сильнее».

03 ПЕШКОМ

ВЫШЕЛ ИЗ МАШИНЫ — НЕ СТОЙ

Раньше из кабины выходили почти только затем, чтобы пострелять из пистолета. Теперь у водителя есть работа.

РЕМОНТ РУКАМИ

Подходите к своей машине и чините: встаёт на место самая разбитая часть, слетевшее колесо возвращается на ступицу. Дважды за заезд.

КАНИСТРА НИТРО

Канистры лежат у обломков, на заправках и в засадах. Донесите до машины и залейте в бак.

ОРУЖИЕ С ЗЕМЛИ

Обрез и «коктейль Молотова» — из ящиков, с земли и у сбитых бандитов.

УГОН

Соперник остановился? Вытащите его из машины и уезжайте на ней. Штраф — 5 секунд, и только один раз за заезд. Всё держится на одной клавише F.



ВОДИТЕЛИ ПУСТОШИ Новые портреты всех семи водителей — по тем же моделям, что ездят в игре: та же одежда, маски и очки.

БАНДИТЫ НА ВСЕХ ТРАССАХ

На круговых трассах засады в двух местах, на длинных дорогах — в четырёх-пяти, на арене — по выбору в меню. Стреляют они хуже, чем раньше, и не бьют по машинам в полёте.

04 ПУСТОШЬ ЖИВЁТ

КАЖДАЯ ГОНКА — ДРУГАЯ

Одна и та же трасса больше не повторяется. Сегодня «Каньон» — это туман и бочки на дороге, завтра — перекрытая дорога и старт врассыпную.



ЭКРАН ЗАГРУЗКИ «Разлом у нефтебазы». У каждой трассы своя картина, а внизу — условия, которые выпали в этот раз.

СОБЫТИЯ НА ДОРОГЕ

Перед стартом игра раскладывает по трассе неприятности: мины, цепи бочек, газовые баллоны, которые улетают ракетой, масло и краску, дымящие покрышки, шипы, колючую проволоку, ЭМИ-ловушки, КПП со шлагбаумом, бетонные блоки. Разбитые машины и хлам у дороги каждый раз стоят на новых местах.

СОБЫТИЯ КАРТ

У каждой карты своё: лавина, камнепад, обрушение эстакады, лесной пожар, пожар на нефтебазе, песчаная буря, пыльный смерч, паводок. А перед финишем длинных дорог ждёт последняя пакость — минное поле со щелью, воронка или машина поперёк полосы лидера.

УСЛОВИЯ ГОНКИ

Одно-три условия на заезд, они видны на экране загрузки:

СМЕНА ПОГОДЫ · ТУМАН В НИЗИНЕ · ФРОНТ БУРИ · ОБРАТНОЕ НАПРАВЛЕНИЕ · ТОЛЬКО ТАРАНЫ · ПОЛОВИНА ЗДОРОВЬЯ · СТАРТ ВРАССЫПНУЮ · ПОСЛЕДНИЙ ВЫБЫВАЕТ · ВЗРЫВ = ВЫЛЕТ

СОПЕРНИКИ С ХАРАКТЕРОМ

В каждой гонке один соперник охотится именно за вами, а другой избегает боя — у их имён есть метка. В режиме «последний выбывает» выбыть может и игрок: за 10 секунд придёт предупреждение.

ОБЪЕЗДЫ, ТУПИКИ, СРЕЗКИ



«КАНЬОН» ВЕЧЕРОМ Здесь две срезки по оврагу: в одной гонке открыты, в другой засыпаны обвалом.

На всех открытых трассах теперь по 2–4 объезда, часть из них ведёт в туннели и снежные галереи. В каждой гонке завал, запертые ворота или стена контейнеров перекрывают один-два пути. Один всегда открыт — и соперники знают, какой.

Срезки по оврагу есть на «Каньоне старой плотины», «Кладбище кораблей» и «Крановой свалке». В одной гонке проезд открыт, в другой засыпан обвалом.

МОСТ, КОТОРЫЙ РУШИТСЯ

На «Каньоне» средний пролёт моста может рухнуть после первого круга: сначала скрипит, потом падает. Дальше — под боковыми пролётами. А в «Каньоне железного моста» мост без пролёта над трещиной: его можно перепрыгнуть или объехать.

ДОРОГА, А НЕ СТОЛ

На дорогах всех карт появились небольшие ямы, бугры и лёгкая волна, а обрывов между дорогами разной высоты больше нет. Боковые дороги плавно отходят от основной и вливаются в неё. Воронки теперь вкопаны в склон — невидимого порога, о который переворачивало машину, больше нет.



ЗНАКИ На всех картах новые дорожные знаки: STOP, повороты, ограничения 60 и 80. В русской версии на знаке написано «СТОП».

05 ЗИМА

МЁРЗЛЫЙ ПЕРЕВАЛ

Первая снежная карта: горная дорога из точки в точку, два серпантина, ущелье, плато с радаром и замёрзшее озеро, которое можно срезать по льду.



МЁРЗЛЫЙ ПЕРЕВАЛ Картина экрана загрузки: серпантин, обсерватория и ледокол во льду.

Зима — это не просто белая текстура. У укатанного и рыхлого снега, сугробов, льда и наледи своё сцепление: сугроб тормозит, на льду машину по-настоящему разворачивает, а шипованная резина держит заметно лучше. Соперники читают покрытие и тормозят перед скользким поворотом заранее.

Снег наметает на края асфальта, вдоль дороги лежат валы от плуга, на озере — светлый лёд с позёмкой. На горизонте видны обсерватория, ледокол и радар, а в ясную ночь над горами горит полярное сияние. Перевал бывает только в снежной погоде: день, ночь, туман, закат со снегопадом и буран.

ЗАЕЗД С БОССОМ

На длинных дорогах в настройках заезда можно выбрать босса — боевую фуру или «Мамонта». Босс не борется за место: тяжёлая машина стартует далеко впереди и мешает всем, кто едет за ней, — порциями сбрасывает груз под колёса и бьёт из пушек. Его можно обойти, а можно разбить: боссы теряют колёса. Побеждает, как и всегда, тот, кто первым пересёк финиш.

«БОСС НЕ ГОНЩИК. ОН — ПРЕПЯТСТВИЕ С ПУШКАМИ»

— КОМАНДА DUST

ЛУНА, ГРОЗА И ЛИВЕНЬ



ДОЖДЬ «Каньон» под тучами: холодный свет, мокрая потемневшая земля.

Небо переделано целиком. Звёзды расставлены по звёздной карте и гаснут к горизонту, ночью стоит луна с ореолом и лунным светом на песке. Ночи при этом стали светлее: видно, что ночь, но дорога, обочины и машины различимы. Фонари горят только в темноте — и втрое ярче.

В дождь приходит гроза: ветвистая молния, вспышка и гром с задержкой по расстоянию. Изредка молния бьёт прямо в машину и снимает половину здоровья. На дороге — лужи, в которых машину ведёт.

Погод стало больше: лёгкий снег, сильный дождь и ливень, настоящая метель с косым снегом и позёмкой. Погода меняется плавно, мокрый песок темнеет, а на высоких картах туман ложится на дорогу. Иногда лёгкий снег припорашивает пустынную трассу прямо во время гонки.

Новая настройка «Капли на экране»: капли стекают по стеклу, сохнут под крышей и сдуваются на скорости. А в строке погоды при выборе заезда теперь только та погода, что подходит выбранной карте.

ГРОЗА

Молния в машину — редкость, но половину здоровья снимает честно.

МЕТЕЛЬ

Ветер несёт снег вдоль дороги, видимость падает.

ТУННЕЛИ

На всех картах — без щелей в потолке и с нормальными лампами.

УДАР — ЭТО СОБЫТИЕ



НЕ ДОЕХАЛ Картина поражения: так заканчивается гонка, если вас разобрали на детали.

Сильный удар о машину, стену или столб теперь отрывает детали кузова — бамперы, капоты, фары, — и чем сильнее удар, тем больше летит. Оторванное ложится на землю, а не висит в воздухе. Разбитая машина рассыпается на куски, и это видно даже в повторе.

Стена и столб снимают здоровье уже с 30 км/ч, а машина без здоровья взрывается. Зато удар вскользь больше не останавливает вас намертво: машину разворачивает, часть скорости остаётся. Тараны наносят урон и в гонках без оружия — вдвое меньше, чем в бою.

Машины по-настоящему переворачиваются и остаются лежать на крыше. Клавиша R ставит вас на колёса, а если не срабатывает — игра пишет почему. Перевёрнутая машина не стреляет. Остовы, покрышки и мелкое железо у дороги можно толкать, и ничего не исчезает на глазах.

ПОЧЕМУ МАШИНЫ ЛЕТАЛИ

Была у нас и такая беда: машину вдруг подбрасывало на десятки метров. Причин нашлось две. Сухие деревья у обочины при расстановке иногда вырастали и наклонялись так, что превращались в неподвижные трамплины. А столкновения на огромной скорости выталкивали машину вверх. Теперь удар о дерево или камень почти не толкает вверх, и полёт без трамплина ограничен.

«ПРЫЖОК — ДА. ПОЛЁТ В СТРАТОСФЕРУ — НЕТ»

— КОМАНДА DUST

ВИДНО, КТО И ОТКУДА



РАКЕТЫ Теперь самонаводящиеся ракеты по-настоящему ведут цель.

Интерфейс гонки нарисован заново. Над соперниками — компактные таблички с классом машины и местом, свои повреждения видны по зонам кузова, рядом таблица мест и мини-карта. Над отсчётом старта горит светофор: красный, жёлтый, зелёный.

Трассеры пулемёта заметны и днём, и ночью, вспышки выстрелов освещают всё вокруг. Над машиной, в которую попали, всплывают цифры урона (их можно выключить), стрелки показывают, откуда бьют по вам, а геймпад отзывается вибрацией.

Самонаводящиеся ракеты раньше попадали хуже обычных. Теперь они по-настоящему ведут цель — но поворачивают не мгновенно, так что увернуться можно.

Боты-стрелки стали честнее: первые выстрелы по новой цели идут мимо, а из пулемёта они бьют длинными очередями. Для геймпада появилась мягкая помощь прицеливания турели — от «выкл» до «сильной».

ПОДСКАЗКИ

Нитро не включается, R не срабатывает, на вас ЭМИ-ловушка — игра объясняет, что происходит, и показывает отсчёт.

ОДНО БЕСПЛАТНОЕ НИТРО

После разрушения или возврата на трассу, если в баке пусто. Возврат ставит машину на дорогу, а не в дерево.

ВСЕ ЗВУКИ — ЗАНОВО

Мы честно послушали игру со стороны и признали: мотор звучал как пылесос. Поэтому звук переделан целиком — 121 звук.

Мотор. Раньше звук двигателя был собран из коротких обрезанных петель — отсюда и «пылесос». Теперь он собран из длинных записей настоящих двигателей: слышно, как растут обороты, как свистит турбина, есть настоящий сброс газа и четыре варианта хлопка.

Выстрелы и взрывы. Взрыв теперь из четырёх-пяти слоёв: удар, треск, гул и осыпающиеся обломки. Попадание пулей по броне слышно и издалека, а удары звучат по-разному — о металл, камень или дерево.

Шины и погода. Асфальт, песок, гравий, грязь, снег и лёд звучат по-своему. Ветер и дождь зависят от погоды, у каждого места свой фон: пустыня, каньон, река, зима, руины, карьер.

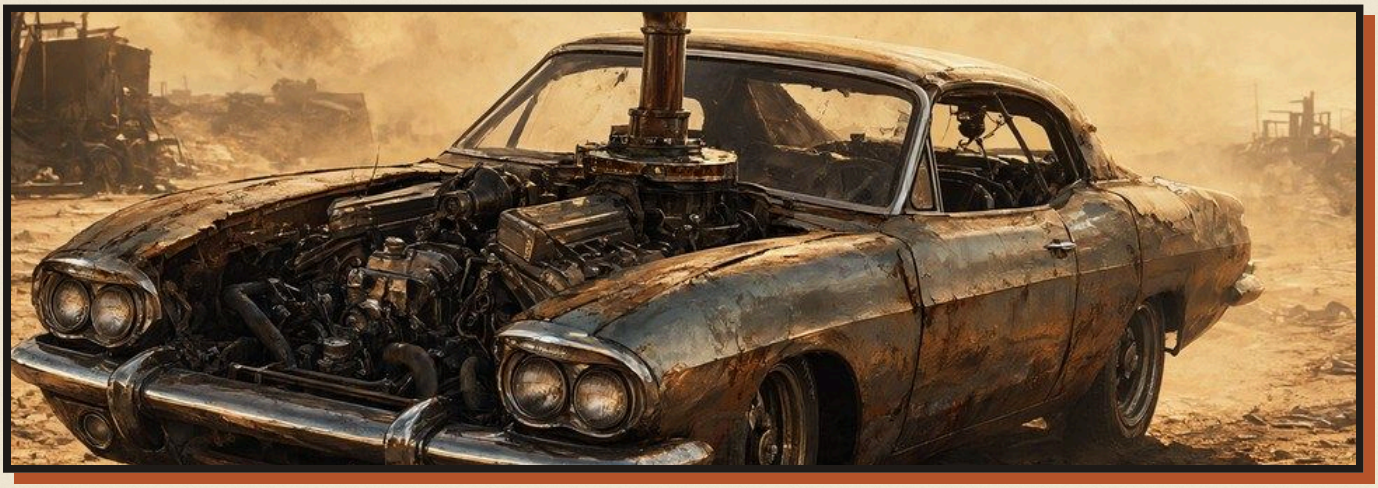
Пространство. В туннелях, каньонах и в ангаре появилось эхо. Проезжающие машины и снаряды «пролетают» мимо с эффектом Доплера. Выстрелы толпы ботов больше не заглушают всё остальное: игра следит, сколько звуков звучит одновременно.

Громкость. Музыка, моторы и взрывы теперь сведены вместе, а громкость всей игры выровнена: ничего не бьёт по ушам при переходе из меню в гонку.

121	4–5	3
звук пересобран из настоящих записей	слоёв в каждом взрыве	вида эха: туннель, каньон, ангар

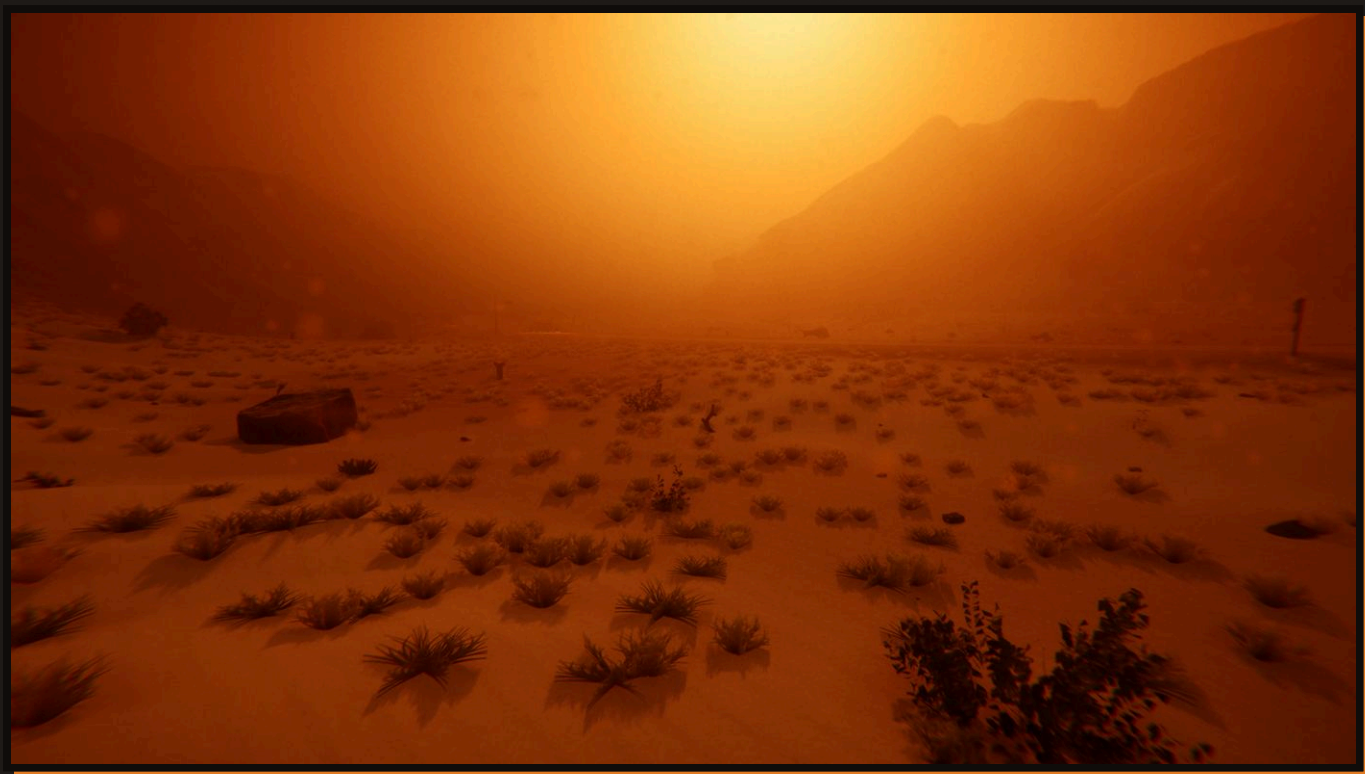
«ВКЛЮЧИТЕ НАУШНИКИ, ЗАЕДЬТЕ В ТУННЕЛЬ — И ДАЙТЕ ГАЗУ»

— КОМАНДА DUST



МОТОР Звук двигателя теперь собран из длинных записей настоящих моторов.

ПУСТЫНЯ БЕЗ ФИЛЬТРА



ТАК БЫЛО Пыльная буря красная, как пожар, и вся пустыня залита оранжевым. В версии 0.0.16.78 мы это исправили: буря стала бежевой — как пыль.

Мы поставили кадры игры рядом с фотографиями настоящих пустынь — с той же точки и в тот же час. Земля в игре оказалась в два-три раза насыщеннее, чем на фото: тёплые фильтры погоды складывались с «киношной» цветовой кривой, которая поднимала цвет ещё сильнее.

Мы сделали три варианта и выбрали самый честный: нейтральная кривая, без тёплых фильтров днём и в дождь, голубоватая дымка вдали. Насыщенность земли стала почти вдвое ниже — ближе к фото. Песок теперь бежевый, дальние хребты уходят в голубую дымку.

Тёплым остался только вечер — низкое солнце, тёплый свет против холодного неба. Закат стал даже чуть теплее прежнего.

И ЕЩЁ О СВЕТЕ

Солнце отражается от песка и тёплым светом подсвечивает тени снизу. Яркость кадра подстраивается сама, как глаз. Под машинами и постройками появились тонкие контактные тени — и они «садятся» на землю, а не парят над ней. Чем плотнее облака, тем мягче солнечная тень: под серым дождливым небом свет мягкий, как в пасмурный день.

«ДНЁМ — ПЫЛЬ И ГОЛУБАЯ ДЫМКА. ОГОНЬ В НЕБЕ — ТОЛЬКО НА ЗАКАТЕ»

— КОМАНДА DUST

11 ГРАФИКА

ПУСТЫНЯ ВБЛИЗИ



КУЗОВ Лак блестит, ржавчина матовая, хром и резина — каждый по-своему.



ПЕСОК Ветер рисует рябь, трава качается порывами.

Машины. Раньше кузов был одним слоем краски. Теперь у лака, ржавчины, хрома и резины свои отражения: на солнце уцелевшая краска блестит металликом с отражением неба, а ржавые места остаются матовыми. Вблизи лучше видны вмятины, заклёпки и протектор шин. Машины пылятся снизу вверх, а в дождь на них садится грязь и появляется мокрый блеск.

Земля. Новые текстуры: песок дюн, сухая глина, гравий. У дорог — выгоревшие обочины, у подножия камней лежит песок, на крутых откосах проступает скала. Трава вдали плавно растворяется, а не исчезает скачком.

Пыль. За машиной встаёт облако выше крыши, висит несколько секунд и сносится ветром — соперника впереди видно по столбу пыли. В дождь из-под колёс летят комья грязи, на песке остаётся колея. Дальние горы тонут в дымке, облака бросают тени на землю.

Плавность. Камера погони идёт ровно, без дрожи на скорости, а гонки с полной решёткой соперников стали заметно быстрее. Управление машиной теперь одинаковое на любых настройках графики.

ГРАФИКА — ПОД ВАШЕ ЖЕЛЕЗО

Пресеты «Максимальная», «Средняя», «Низкая» и «Пользовательская», у каждого пункта подсказка: что изменится в кадре и насколько это тяжело для видеокарты. Все пункты доступны и в паузе — картинку можно подстроить прямо посреди заезда.

12 ВМЕСТЕ

ОДИН ДИВАН — ЧЕТЫРЕ ГОНЩИКА



ВМЕСТЕ Картина главного меню. Теперь в одну гонку можно выехать вчетвером.

DUST теперь можно играть вдвоём, втроём и вчетвером за одним компьютером — на кругах и спринтах. Клавиатура делится на двоих: WASD и стрелки. Каждый геймпад — ещё один игрок.

В главном меню появилась страница «Совместная игра»: сколько игроков, как делить экран, кто чем управляет. Каждый входит кнопкой на своём устройстве, выбирает машину из гаража и свой цвет — занятый цвет взять нельзя.

У каждой картинки своя панель гонки: место, круг, скорость, прочность, нитро, мини-карта и оружие. Каждый слышит звуки вокруг своей машины, музыка одна на всех. Табло финиша ждёт всех.

Соперников выбираете сами: с ботами — это заезд карьеры с призами, только игроки — тренировка без призов. Финишировавший игрок останавливается за чертой и ждёт остальных.

2 ИГРОКА

Одна клавиатура на двоих или клавиатура и геймпад.

3–4 ИГРОКА

Каждый новый геймпад — ещё один гонщик. Экран делится на четыре.

ПЕРЕСМОТРИТЕ ЗАЕЗД



ПОБЕДА Картина экрана победы. Такой финиш теперь можно пересмотреть с любой камеры.

Сразу после финиша гонку можно посмотреть целиком — вместе с табло итогов. Галочка «Сохранить запись заезда» перед стартом сохраняет её, чтобы пересмотреть потом со страницы «Записи».

Виды повтора: сзади, сбоку, кинокамеры вдоль трассы и свободная камера — летайте где хотите с клавиатуры, мыши или геймпада.

КАМЕРЫ В ГОНКЕ

Клавиша C переключает виды: выше, ещё выше, близко и с бампера. Есть виды из кабины и с капота.

МАНЕРЫ

- Финишировавший соперник отъезжает в сторону и не мешает тем, кто ещё едет. Их портреты выстраиваются слева вверху.
- Места на финише — строго по порядку пересечения линии, даже при старте волнами.
- Застрявшая на 6 секунд машина сама возвращается на дорогу.
- Боты едут по гоночной траектории: быстрее и чище в поворотах, реже вылетают и приходят в себя после удара.
- Под гору машина разгоняется, а после трамплина не разворачивается сама по себе.

«ПРИШЁЛ СЕДЬМЫМ — ЗНАЧИТ, СЕДЬМОЙ. НИКАКИХ ПОДАРКОВ ОТ ВОЛНОВОГО СТАРТА»

— КОМАНДА DUST

14 В РАБОТЕ

НОВАЯ КАРТА И НОВЫЙ ОБЛИК



ЗАСТАВКА Новая картина, которая встречает при запуске игры.

КАРЬЕР: ВНИЗ НА ТРИСТА МЕТРОВ

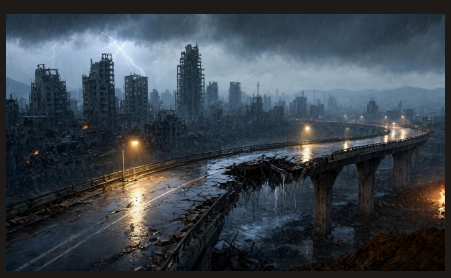
Новая карта, которая сразу уходит вниз: настоящий открытый карьер глубиной около 310 метров. Дорога спускается витками, ширина меняется от 4 до 12 метров, края «покусаны», на дороге осыпи камня. Между витками — скальные рёбра, так что срезать повороты не выйдет. Из карманов в стенах по деревянным порталам можно уйти в туннели. Упал с уступа — взрыв.

На дне — мокрая грязь, крупные лужи и финишные ворота. Пока «Карьер» открыт только тестерам: дальше — круги по затопленному дну, случайные обвалы и обрывы вместо стен.

КАРТИНЫ ПУСТОШИ

Экран загрузки больше не чёрный: у каждой трассы своя картина во весь экран. Художник нарисовал заново портреты всех семи водителей и все значки меню — в одном стиле, белым силуэтом. Новая картинка и в лаунчере.







ЭКРАНЫ ЗАГРУЗКИ «Холм ветряков» под луной, «Шоссе мёртвого города», «Кладбище кораблей».

15 ЛЕТОПИСЬ

ОТ 0.0.6 ДО 0.0.17

ЧЕСТНЫЕ СТОЛКНОВЕНИЯ

Удар расталкивает машины, закрыты лазейки на старте и финише, союзники не стреляют по своим.

ГАРАЖ В АНГАРЕ

Блоки, лента деталей, оружие с уровнями, колёса со своими числами.

НОВОЕ МЕНЮ И ПЕШКОМ

Всё меню заново. Ремонт, канистры, оружие с земли, угон. Бандиты на всех трассах.

НЕБО, ПЫЛЬ, ИНТЕРФЕЙС

Луна, гроза, дымка, облака пыли, пресеты графики. Новый интерфейс гонки и перевороты.

ПОКРЫТИЕ КУЗОВА И УДАРЫ

Лак, ржавчина и хром, живая пустыня, детали отрываются, четыре вида камеры.

ЗИМА

«Мёрзлый перевал», снег и лёд, заезд с боссом.

КАЖДАЯ ГОНКА ДРУГАЯ

События, условия, объезды, тупики и срезки, соперники с характером.

ВМЕСТЕ И ПОВТОР

Разделённый экран на 2–4 игроков, повтор гонки, вход тестеров в лаунчере.

ВЕРСИЯ 0.0.17.1

Все звуки заново, естественные цвета, ракеты, боты. Подробности — справа.

16 СВОДКА С ПУСТОШИ

ЧТО НОВОГО В 0.0.17.1

- **ЗВУК.** Все 121 звук заново: мотор из настоящих записей, эхо, Доплер, ровная громкость.
- **ЦВЕТА.** Бежевая пустыня, голубая дымка вдали, мягкие тени в пасмурный день.
- **РАКЕТЫ.** Самонаводящиеся наводятся по-настоящему, но от них можно увернуться. Цифры урона над целью.
- **БОТЫ.** Едут по гоночной траектории и приходят в себя после удара.
- **РУЛЬ.** Одинаковая физика на любых настройках, помощь при приземлении.
- **ФИНИШ.** Места — строго по порядку пересечения линии.
- **КАРЬЕР.** Второй черновик для тестеров: гряда скал, скальные рёбра, грязь на дне.
- **МЕЛОЧИ.** В туннелях перевала не идёт снег, огнемёт горит после возрождения, «Мамонт» везёт бочки.

ПОПРОБУЙТЕ САМИ

DUST сейчас в раннем доступе, и это лучшее время, чтобы прийти: игра бесплатна для тестеров, а каждое ваше сообщение мы читаем сами и чиним то, что мешает.

1. СКАЧАЙТЕ ЛАУНЧЕР

Windows, Linux или Steam Deck — ссылки и QR-коды на следующей странице. Лаунчер сам привезёт игру и все обновления.

2. ПОЗОВИТЕ ДРУГА

Не нужно второго компьютера: до четырёх игроков на одном экране, клавиатура делится на двоих, геймпады — ещё два места.

3. ПРОЕДЬТЕ ПЯТЬ ЗАЕЗДОВ

Каньон, шоссе, перевал — ни один не повторится: события, погода и объезды каждый раз новые.

4. СКАЖИТЕ НАМ, ЧТО ДУМАЕТЕ

Пункт «Отзыв» в меню, клавиша T в гонке, Telegram или Discord. Пришлите кадр — лучший попадёт в журнал.

ПЕРВЫМ — КЛЮЧ

Позже DUST станет платной. Тестеры, которые играют сейчас, присылают отчёты и отзывы, **получат ключ к игре бесплатно**.

ЧЕСТНО: ИЗВЕСТНЫЕ ПРОБЛЕМЫ

- **Linux.** Нативная сборка ещё не до конца оптимизирована: на слабом железе и Steam Deck возможны просадки. Начните с пресета «Низкая».
- **Разделённый экран.** Картинок несколько — нагрузка на видеокарту выше.
- **Черновики.** «Карьер» пока только для тестеров, у «Мёрзлого перевала» ещё будут дальние ориентиры и звуки, модель босса временная.
- **Ранний доступ.** Что-то может сломаться — клавиша T отправит нам отчёт.

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ

- **Гараж по винтикам.** Разберём одну машину от колёс до турели.
- **Карьер.** Как делается карта, которая уходит вниз на триста метров.
- **Кадр номера.** Ваш скриншот — на странице журнала.

Спросите команду о чём угодно в Telegram или Discord — лучшие вопросы разберём в рубрике «Ответ из рации».

// 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.

САЙТ ИГРЫ

Описание, кадры, новости, лаунчер и все выпуски журнала. English version — /en/dust.

rickhub.net/ru/dust

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 лаунчером — распакуйте и запустите.

rickhub.net/dl/DUST-Launcher.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

// СООБЩЕСТВО

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