

# Закрытое тэстраванне патча 1.07

Привет! Патч 1.07 на подходе, и мы приглашаем вас принять участие в закрытом тесте!

Это, наверное, самый масштабный и богатый на изменения патч на текущий момент. Помимо исправления разных ошибок: отрицательные значения статусов (вроде скорости атаки), проблем при крафте, работе с инвентарём, вылетах в городе и всяких других раздражающих вещей — мы добавили большое количество улучшений игрового процесса и новый игровой контент!

Для того чтобы получить доступ к версии 1.07, вам потребуется ввести код в разделе “Бета-версии” в настройках Steam на странице игры.

Код для участия: 240326PRERELEASE



The screenshot shows the Steam interface for the game 'Ash & Steel'. The 'Game Versions & Betas' section is open, displaying a table of available versions. The 'Default Public Version' is selected, and the 'press\_review' branch is highlighted. A 'Check Code' button is visible at the bottom right of the section.

NAME & DESCRIPTION	LAST UPDATED
<input checked="" type="radio"/> <b>Default Public Version</b> Most common version of the game	Feb 17, 2026
<input type="radio"/> <b>105_archivebranch</b> 1.05 - Archive Branch	Dec 19, 2025
<input type="radio"/> <b>press_review</b> Press Review branch	Nov 19, 2025

# Новый контент

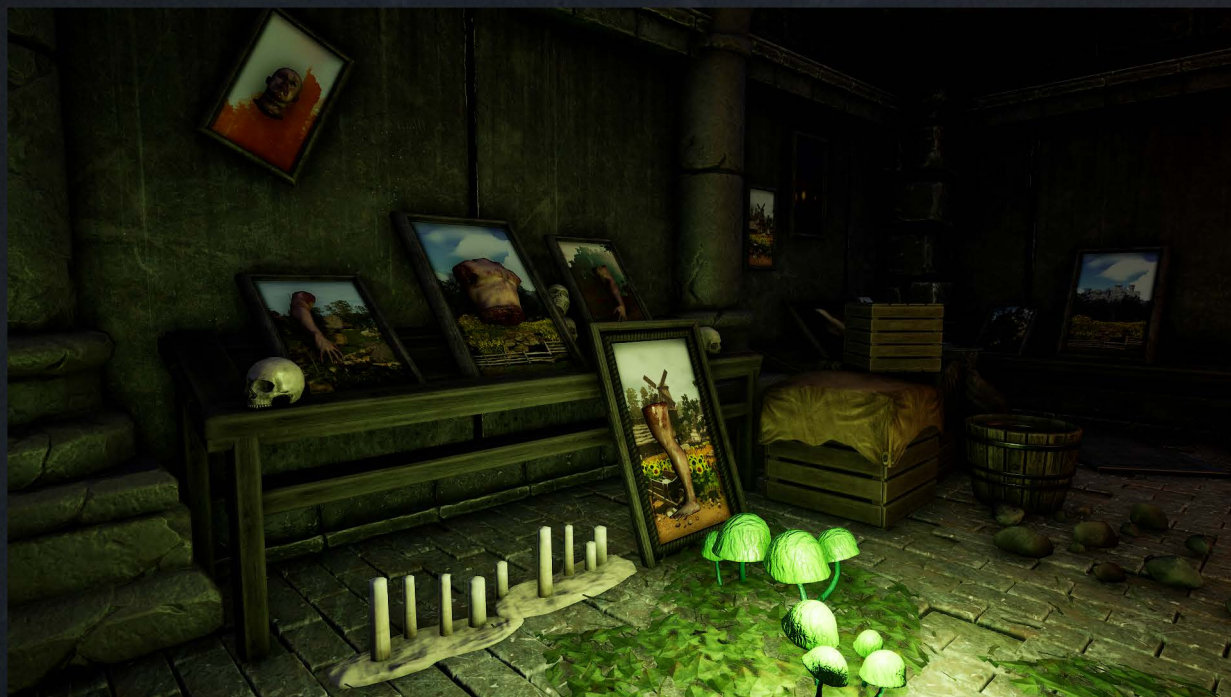
## Причёски и бороды

Первое контентное обновление — косметическое. Теперь у Тристана появилось больше вариаций стрижек и бороды, чтобы по праву называться главным модником на Грейшафте! Ну или пугать своим видом даже матёрых хобстеров — тут уж как получится.



## Подземелье Первопроходцев (рекомендуемый уровень 10+)

Второе бесплатное расширение — новое полноценное подземелье из 10 уровней с тяжёлыми битвами и уникальной наградой за прохождение!



Это подземелье обнаружилось в заброшенной шахте, неподалёку от дома Нереста. Зловещий портал в ритуальных залах, призывно манит искателей приключений. Вас ждут 10 уровней в трёх разных локациях, с постепенно возрастающей сложностью. При каждом заходе в портал, меняются враги, награды и расположение сундуков. Хвала Семерым, что у вас есть компас — в переплетённых тоннелях очень легко заблудиться.

Следите за временем! Если вы задержитесь больше чем нужно — враги станут сильнее. Будете злоупотреблять местным “гостеприимством” ещё дольше — появится страж подземелья и быстро отправит вас прямо к Единому!





Главным сокровищем этого места являются мифические Камни Лазара, которые вы сможете найти на каждом уровне. Эти кристаллы наши далёкие предки использовали в качестве подношений, надеясь на щедрые дары.

Если соберёте достаточно, то сможете получить уникальную награду — Доспех Королевской Гвардии. Эта броня ковалась ещё во времена расцвета Грейшафта, когда сам Король относился к Пятому острову благосклонно. Доспех тогда олицетворял честь, силу и отвагу. Кто знает, быть может у вас получится вернуть ему былое величие.



Доспех Королевской Гвардии по своим характеристикам хорошо подойдёт на любом этапе игры — его можно улучшить на верстаке при помощи фракционных доспехов Ордена Семи или Вольных Охотников, повысив его показатели до предела. Для тех кого больше интересует чистая нажива — Камни Лазара можно обменять и на другие ценные награды.

## Улучшения

Помимо контентных обновлений, мы также добавили разные улучшения игрового процесса, о которых игроки нас давно просили.

### Универсальное хранилище

Сундук-хранилище, к которому вы теперь сможете получить доступ не только из дома, но и на базах фракций и в тавернах.



## Извозчики

Кроме того, на Грейшафте теперь появились извозчики — предприимчивые люди, которые запрягли коров в телеги. За звонкую монету они быстро и с относительным комфортом отвезут героя в требуемое место. Учитывайте расстояние, а то монета может оказаться слишком звонкой.



## Воробьи

В самом городе также можно найти провожатого, который отведёт вас в нужный квартал. Разумеется, тоже не бесплатно.



## Сортировка квестов


Для удобства навигации вместе с названием квеста указывается регион, где был взят квест, а все задания можно отсортировать по алфавиту, времени когда был получен квест, или месту, где вы его взяли.

INVENTORY ATTRIBUTES SKILLS MAP RANTA JOURNAL
Person of Interest

### Active Quests

- Joining the Free Hunters**  
Main Quest
- Joining the Order of the Seven**  
Main Quest  
Hunters' Camp
- The Hunters' Contest**  
Hunters' Camp  
Grayshaft
- Ship on the Horizon**  
Grayshaft
- Enforcer**  
Grayshaft
- Bread for the Needy**  
Grayshaft
- Chad's Order attire**  
Grayshaft
- Lord of the Rings**  
Grayshaft

Age
Location
Time



### Current Quests

- Make the sisters make up
- Talk to Milena
- Ask Alina about the ring
- Find Milena's ring

### Two Sisters R Track Quest

Janet is suffering from the awful racket her daughters make as they argue ceaselessly with one another. She wants me to make them reconcile, or at least stop bickering.

Milena thinks her sister took her favorite ring.

Alina seems sensible enough: according to her, she had nothing to do with her sister's ring. But she did note that Milena often patronizes The Hound.

Quest Description
R Track Quest
Close

## Глоссарий — Персонажи

В журнале теперь есть кнопка “Персонаж” — внутри есть информация о местонахождении, принадлежности к фракции и является ли персонаж торговцем или учителем. Для добавления в список, достаточно один раз поговорить с NPC. Само собой здесь также можно отфильтровать список по разным параметрам.

Для сохранений, сделанных до выхода патча 1.07, понадобится поговорить с встреченными ранее персонажами ещё раз, чтобы они появились в списке.

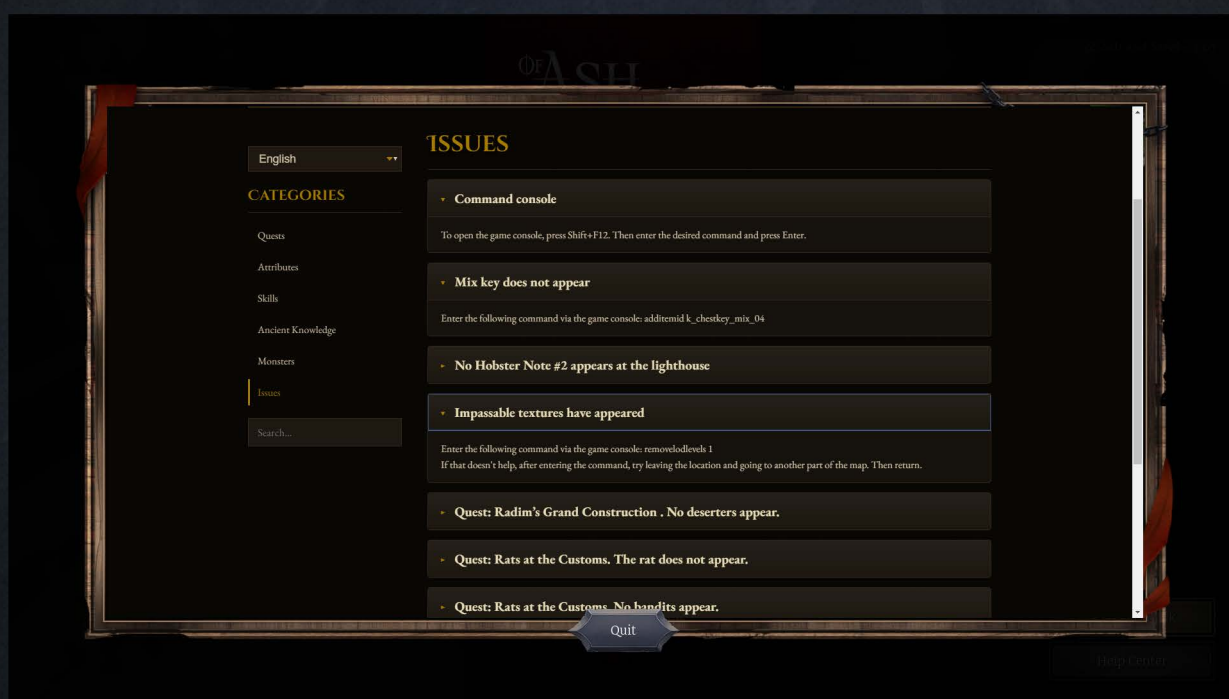


В следующем патче мы планируем добавить полноценный бестиарий который будет пополняться после победы над разными монстрами. Внутри можно будет увидеть их параметры и получить разные бонусы за его заполнение.

## Внутриигровой помощник

Очень часто во внутриигровых репортах мы видим, что игроки просят нас о помощи с конкретной ошибкой. Зачастую она уже исправлена в нашем текущем билде, но патч с этой правкой ещё не готов. Мы могли бы подсказать, как её решить при помощи команд, но из-за того, что все такие репорты анонимные — мы не можем связаться, чтобы помочь.

Поэтому мы добавили внутри игры специальный “Центр помощи”. Во вкладке “Проблемы” мы будем стараться выписывать самые распространённые ситуации из репортов и способы их решения.



В будущем, если увидим положительный отклик и интерес со стороны игроков, мы планируем активно заполнять и другие разделы. Это позволит нам со временем сформировать полноценную базу знаний по Of Ash and Steel и миру Королевства Семи прямо внутри игры.

Огромное спасибо игрокам за то, что так активно пользуетесь системой внутриигровых репортов — это очень нам помогло в поиске и устранении причин различных проблем, а так же добавлении новых полезных игровых механик.

Само собой это далеко не всё, внутри патча ещё масса исправлений и улучшений.

# Полный список изменений в патче 1.07

## Квесты

- Исправлена ошибка, когда не во всех вариантах прохождения квеста "Вступление к вольным охотникам" засчитывалось достижение в Стим. Теперь достижение даётся корректно.
- Исправлены диалоги в загадках от странствующего рыцаря Фехта.
- Исправлена ошибка, из-за которой Фехт мог менять внешность при каждой новой встрече с героем.
- Исправлена ошибка, когда после церемонии в форте игрока телепортировало в сторону.
- Исправлена ошибка, когда не появлялся бандит по квесту "Потерянный меч".
- Исправлена ошибка, когда сюжетный сундук в доме Могильщиков был не доступен для взаимодействия.
- Исправлена ошибка, из-за которой не проигрывались несколько диалогов в 5 главе.
- Исправлена логика завершения квеста "Подаяние" в случае провала.
- Поправлены записи в журнале по квесту "Вступление к вольным охотникам", касающиеся стычки со Слаком.
- Со стартом задачи по приготовлению зелья по квесту "Подрыв благоухания" в доме Короделиуса появляется сладкий перец, на случай если игрок скупил и израсходовал весь сладкий перец в игре.
- Исправлена ошибка, когда Галат и Оливер оставались в казармах, после старта 5 главы.
- Исправлена ошибка, когда игрок не мог двигаться по основному квесту "Поддай принеси" в некоторых вариациях прохождения побочных квестов.
- Исправлена ошибка, когда после церемонии вступления в Орден, зависал диалог с Годранком.
- Исправлена ошибка, когда у Эмира не было диалога по квесту "Мучная напасть".

- Исправлена ошибка в квесте "Поставщик самогона", когда Вимону и Хуго можно было отдать самогон несколько раз.
- Местоположение Дастера в квесте "Крепкие зубы" приведено в соответствие с описанием в диалогах.
- Местоположение Пракса в квесте "Особое приглашение" изменено и приведено в соответствие с диалогами и журналом.
- Исправлена ошибка в квесте "Вступление к вольным охотникам", когда Робас оставался стоять у башни, если не разговаривать со Слаком после срезания лоскута.
- В квесте Нереста "Жажда знаний" названия получаемых книг приведены в соответствие с текстом диалогов.
- Логика в загадке "Танец древних" исправлена в соответствии с текстом записки.
- Бандиты и торговец у лагеря Флавия больше не могут быть убиты до диалога.
- Исправлена ошибка, когда сундук Норберта был не интерактивен в случаях, если он был вскрыт до старта квеста.
- Исправлен диалог Бохта, связанный с вкладами в банк.
- Исправлена ошибка, когда в квесте "Неприступный форт (Орден)" мировые реплики Тристана накладывались друг на друга.
- Награда за победу в ранте у Моргана приведена в соответствие с диалогами.
- Локация появления капитана по квесту "Странные кристаллы" изменена на более логичное место.
- В квесте "Большой перерыв" штаны одного из "инвесторов" заменены для соответствия с описанием в журнале и диалогах.
- Исправлена ошибка, когда в ПРЦ-варианте диалога с Сойером не передавались деньги, заплаченные за долг Мэлта.
- Исправлены записи в журнал по квесту "Таможенный сбор".
- Награда за квест "Пугало" приведена в соответствие с текстом диалога.
- Статуэтки по квесту "Семь статуэток" теперь можно подбирать без штрафа.
- Награда Жавека за квест "Состязание охотников" приведена в соответствие с текстом диалога.

- В случае если было найдено лишнее кольцо "Символ крови", Оливер забирает его по окончании квеста "Властелин колец".
- Гаюна теперь можно побить без штрафа.
- Исправлен баг квеста "Подготовка к большой охоте", когда интеракции могли сработать несколько раз.
- По квесту "Оружие для мужика" при наличии у героя нескольких молотов, передаваться будет самый дешевый.
- Исправлена ошибка квеста "Сбежавшая овца", когда овца выживала.
- Поправлены реплики и награды у кузнеца Пира по квесту "Меч Белтрана".
- Поправлены реплики у наемника Гаана по квесту "Меч Белтрана".
- Исправлена логика открывания двери по загадке "Странные ноты".
- Исправлена ошибка, когда невозможно было открыть сундук с шифром в пещере, недалеко от деревни Ивара.
- Исправлены диалоги Фирса по квесту "Укрылся или скрылся".
- Исправлена ошибка, когда игроки могли после вступления к контрабандистам или могильщикам закрыть квестовую ветку охотников за головами.
- Убраны пустые записи в журнал при взаимодействии с членами экспедиции в морозной долине.
- Исправлена ошибка с очередностью закрытия задач в квесте "Семь футов под килем".
- Добавлена награда за квест "Палач палача".
- Скорректированы диалоги с Нией по квесту "Отражение Боначи".
- Исправлены диалоги с Добсом, где он был озвучен женским голосом.
- Исправлены реплики в разговорах с Йовлем.
- Исправлена ошибка, когда игрок не мог открыть дверь в дом Берты, пока Фишер лежит в нокауте.
- Исправлена ошибка когда Олаф инициировал диалог с игроком, но не выдавал квест на пропавшую овцу.
- Исправлена ошибка, когда Лира говорила мировую реплику мужским голосом.
- Исправлена ошибка, когда Камал бесконечно повторял первое обращение при знакомстве с героем.

- Теперь при обращении Лиса к герою на мосту, можно согласиться пойти в секретное место, чтобы запустить квест.
- Исправлены диалоги знакомства с Короделиусом.
- Исправлены диалоги знакомства с Августом.
- В случае успешного выполнения квеста "Охотник в беде" Крестец возвращается в лагерь охотников.
- Исправлена ошибка, когда пропадал лук Сельмы по квесту "Потерянный лук".
- Исправлена ошибка, когда Одрик забирал все травы одного типа по квесту "Дорогой травника".
- Исправлена ошибка, когда можно было расспросить Габриэля об Ирвине не состоя в Ордене.
- Исправлена ситуация, когда реплики бандита у дома Тристана накладывались друг на друга.
- После квеста "Топаи да болота" болотная деревня остается пустой.
- Рыба больше не говорит реплики вне диалогов.
- Исправлена ошибка в некоторых катсценах, когда не отключалась музыка.
- Исправлена ошибка, когда достижение в стим и обновление флага по квесту "Дела семейные" давалось раньше времени.
- Исправлены записи в журнал по квесту "Рог для Макки".
- Квест "Большой перерыв" больше нельзя начать, если активен квест "Бюрократия" и наоборот.
- Исправлена проблема, когда у Глории не появлялась диалоговая опция по квесту "Делец".
- Исправлена ситуация, когда Йорку по дороге к лошади могли убить звери.
- Исправлена ошибка, когда появляются не все бандиты по квесту "Таможенные крысы".
- Исправлена ошибка, когда в тюрьме пропадали некоторые персонажи.
- Исправлена ошибка, приводящая к зависанию диалога с бандитом у костра.
- Добавлена последняя награда от Лотрика.

- Цвет шапки незнакомца по квесту "Воровские нюансы" приведен в соответствие с описанием.
- Скорректирован цвет стены у нужной камеры по квесту "Великий побег".
- Исправлена ошибка, приводившая к застреванию персонажа у сундука на корабле "Шёпот бури".
- Кайгар больше не воспроизводит диалог про общего знакомого во второй раз.
- Бун больше не даёт опыт бесконечно.

## Геймплей

- Исправлена ошибка при которой значения скорости атаки и урона рассчитывались некорректно (вплоть до отрицательных значений), если оружие без стака было заменено на оружие со стака (чаще всего касалось Легенды и Кортика Нереста).
- Исправлена ошибка, когда при некоторых условиях мог не добавиться предмет в инвентарь при заполненных слотах инвентаря.
- Поправлены краши у торговцев при заполненных слотах и продаже предметов.
- Значительно улучшено использование памяти при использовании инвентаря.
- Обновлена логика использования памяти при работе с инвентарём.
- Исправлена ошибка при которой NPC на торговой площади во время распорядка дня могли застрять в рекурсии (что приводило к крашу), это же могло приводить и к ряду других крашей при входе в город.
- Исправлена ошибка инвентаря которая могла не находить некоторые вещи при крафте.
- В боевом режиме бег больше не расходует стамину.
- Отключен GC при закрытии инвентаря который приводил к фризам на некотором железе.
- Поправлены декали воды на некоторых животных.
- Скованные мечи перемещаются в стак оружия, а не в руку если там есть такой же меч.
- Сундук-хранилище при использовании больше базового количества ячеек корректно сохраняет их.

- Ездовой хряк больше не открывает двери.
- Украшена арка городской арены.
- Поправлено отображение бороды у некоторых персонажей.
- Поправлены имена некоторых бойцов Ранты.
- Выносливость больше не восстанавливается в процессе атаки, блока или уворота.
- Крепкость теперь даёт в 2.5 больше к восстановлению выносливости (30 КРП = +7.5 выносливости в секунду к базовым 15).
- Время сна до полуночи теперь с 0000 до 0200 (раньше было с 2300 до 0000).
- Убран код у сундука в крипте рядом с Деревней Ивара.
- Мама теперь разрешает Рохану Тёмному выйти из дома.
- Скорректированы интеракции в доме Могильщиков, Зброшенном форте и "Путеводной Капелле", приводившие к ошибкам в поведении NPC.
- Скорректирована область в палатке Хигрида в Стоячем лагере. Теперь он не выгоняет героя и с ним можно нормально поговорить.
- Исправлена ошибка, приводившая к некорректной работе Хряка Контрабандистов при въезде в город или портал.
- Уже открытые пустые сундуки, после добавления в них предмета, снова становятся интерактивными.
- Исправлена ошибка, приводившая к тому, что персонажи по пояс проваливались землю в разных локациях.
- Скорректирована формула расчёта стаггера, которая позволяла некоторым противникам держать игрока в станлоке.
- Скорректирована логика Древнего знания, когда при телепорте за спину противнику, игрока могло перенести за стену или объект. То же самое сделано для противников с этим навыком.
- Скорректирован трейс стрел у NPC, которые могли попадать в разные препятствия.
- Исправлена наковальня на арене, из интерфейса которой нельзя было выйти.
- Поправлен модификатор расчёта опыта который мог уходить в значения меньше 1.0

- Текущий опыт больше не обнуляется при достижении левел-апа, что делало достижение уровня выше 20 практически невозможным (упс! мы так не планировали).
- Мировые реплики при прогулке с NPC больше не воспроизводятся до конца загрузки.
- Кинжалы теперь можно укрепить (заточить).
- Добавлена опция отключения эффектов Красного неба в настройках видео.

## Улучшения

- Добавлены новые причёски (Free DLC #1).
- Добавлено новое большое подземелье с уникальной наградой (Free DLC #2).
- Добавлена возможность активировать карту с начала игры. Опция также доступна в настройках для тех, кто захочет активировать полную карту уже в начатой игре.
- Добавлены извозчики, которые за золото перевозят героя по ключевым точкам острова.
- Добавлен провожатый в городе, который за золото отведёт героя в нужные кварталы.
- Добавлен небольшой глоссарий по персонажам, которых вы встретили в игре (для добавления в глоссарий необходимо один раз поговорить с NPC).
- В журнале добавлена сортировка квестов по локациям.
- Изменена логика работы компаса — теперь он поворачивается в зависимости от положения камеры, а не Тристана.
- Добавлена возможность смены цели в бою (при активном таргет-локе) движением камеры влево или вправо при зажатой клавише “E”.
- Увеличен размер ползунка прокрутки в инвентаре для удобства навигации.
- Добавлен счётчик требуемых действий, для открытия перков: при наведении на перк, теперь показывает количество засчитанных действий и сколько всего их требуется.
- Добавлена небольшая анимация появления “нашивок”, отображающих прогресс игрока.
- Добавлен ящик для вещей в форт, таверны и базы основных фракций.

- Добавлен опыт за взлом замков: 100 опыта.
- Добавлен опыт за добычу руды: от 10 до 25 опыта.
- Добавлено отключение интеракции у “пустых” рудных жил.
- Радиус успешного использования лопаты увеличен в 2,5 раза.
- Добавлены украшения для арки городской арены.
- Добавлено БОЛЬШЕ доступных для использования кроватей в шахтах.
- В доме героя добавлен специальный стенд для коллекционирования записей о монстрах.

## UI

- Добавлен хелп-центр внутри игры для решения разных проблем.
- Добавлена возможность именованя слотов сохранений.
- Поправлено отображение количества часов в игре.
- Заменён Software курсор на Hardware — это должно повысить отзывчивость мыши.
- 300 корректировок локализации на разных языках.

## Отладочная консоль (Shift + F12)

Добавлено несколько новых команд.

- `editstats 1` — позволяет скорректировать практически все характеристики
- `addskill SkillID` — добавляет конкретный навык;
- `removeskill SkillID` — удаляет конкретный навык;
- `addperk PerkID` — добавляет конкретный перк.