

Известный в узких кругах, проект Grayshaft, с начала февраля находился в некотором затишье. Информация новая не поступала, разработчики подозрительно молчали. Но волноваться рано, ведь создатели проекта поведали о новой информации по разработке отечественной РПГ. Но обо всём по порядку.

Работа над игровым миром, по сообщению разработчиков, завершена на 90%. Оставшиеся 10% это полировка и доделка мелких вещей: интерьеров, небольших сценок и перемещения некоторых предметов в игровом мире.

По бестиарию, по информации от создателей игры, работа так же практически окончена (включая модели, логику, звук, инвентарь, статьи). Весь основной набор врагов закончен и осталось буквально пару монстров.

Так же была полностью завершена прогрессия персонажа: от активных боевых навыков, до пассивных вроде крафта еды, оружия и доспехов. Кроме этого, все три ветки навыков героя полностью завершены., а так же ветка древнего знания, аналога классической магии.

В плане квестов (как основных, так и второстепенных) работа так же кипит и, по заверению разработчиков, большая часть уже завершена. Создателям проекта осталось завершить около трети всей работы по данному направлению.

Была затронута готовая часть игры – сторонние игровые активности, такие как: добыча ресурсов, воровство, рыбалка, готовка и т.д. Разработчики, помимо всего, заинтриговали информацией о некой игре с названием Ранта. Исходя из их намёков, это будет аналог некого физического состязания по тиму армрестлинга.

В плане звукового сопровождения была проведена большая работа. Основные композиции готовы (по 4 на локацию), обновлены звуки интерфейса и он сам.

Большой пласт информации был выделен технологии Motion Capture. Благодаря ей было записано большое количество боевых добиваний для всех типов оружия, а так же анимаций для NPC. NPC теперь не только могут сидеть и заниматься мелкими активностями, но и стирать, умываться, работать, ходить в туалет и т.д. В данный момент идет работа над записью анимаций для катсцен.

Помимо всего, один из разработчиков намекнул на тестирование игры на SteamDeck.

Дату выхода игры разработчики не сообщают, дабы исключить перенос своей игры и стремятся к тому, чтобы анонсировать дату выхода игры за месяц до релиза.