

Указатели

Игроки, начавшие свой путь в мире **Forsaken World Rebirth**, быстро замечают, что указатель их компьютерной мышки (курсор) изменяет свою форму в то время, как наводится на определенные объекты, на монстров или других игроков. Это помогает игроку легче ориентироваться в игре, а так же запросто понимать, какой объект перед ним и каким образом его можно использовать.



Нормальное состояние курсора или изначальное. Оно позволяет нажать на какое-либо место и персонаж будет двигаться до этой отметки сам, но не обходя препятствия. Кроме этого, если курсор не изменил свой вид при наведении на какой-либо предмет, то предмет нельзя использовать. Так же курсор не меняется при наведении на дружественного игрока или цель.



Состояние атаки. Курсор окрашивается красным, если он наведен на монстра или цель, которую можно атаковать (это зависит от ваших настроек ПК)



Взять. Если вы можете подобрать этот предмет (обычно, то, что выпало с монстров) или использовать по назначению (открыть сундук, не требующий ключа), то курсор примет вид руки.



В рюкзак. Так же как и предыдущий указатель, позволит забрать ту или иную вещь к себе в инвентарь.



Выкопать (лопатка). Если при наведении на тот или иной куст или пучок травы курсор изменится на такой значок, значит эту траву можно выкопать. Для этого необходима профессия [травника](#) и наличие в инвентаре лопатки соответствующего уровня.




Выкопать (кирка). Если при наведении на тот или иной камень или валун курсор изменится на такой значок, значит этот минерал можно выкопать. Для этого необходима профессия [рудокопа](#) и наличие в инвентаре кирки соответствующего уровня.





Поговорить. Курсор принимает такой вид, если вы можете поговорить с кем-то: при наведении на НПС.





Продать. Таким курсор станет, если в разговоре с торгующим НПС (торговец, алхимик, кузнец и прочие) привести его на предмет в своем инвентаре: вы сможете продать его этому НПС, нажав левой кнопкой мыши, и получить некоторое количество нумий.

 **Починить.** Некоторые торговцы и ремесленники могут помочь игроку с починкой снаряжения. Для этого в диалоговом окне с НПС мы должны выбрать либо починку одного элемента снаряжения - тогда курсор изменится на гаечный ключ и, щелкнув им левой кнопкой мыши по снаряжению (надетому или в инвентаре), мы его починим.

 **Оценить.** После того, как мы нажмем правой кнопкой мыши на Свиток мудреца или Свиток пророка, курсор изменит свой вид на лупу. После этого, щелкнув лупой на тот или иной предмет (он не должен быть предварительно оценен), мы сможем оценить его и узнать дополнительные свойства и качества.

 **Разделить предметы.** Этот значок можно обнаружить в инвентаре персонажа (В(И)) в самом низу. Щелкнув по нему, мы получим в свое пользование выглядящий соответствующим образом курсор: щелкнув им по предмету, который собирается в одной ячейке (травы, минералы, банки, зелья, добываемые ресурсы одного типа), мы сможем разделить его. При этом можно выбрать количество предметов, которые будут отделены от основной пачки.

 **Уничтожить предмет.** Этот значок так же находится в инвентаре персонажа и так же в самом низу слева. Нажав на него левой кнопкой мыши, мы выберем функцию уничтожения одного предмета (или пачки предметов) и курсор соответствующего вида. Нажав им на предмет уничтожения, мы должны согласиться или отказаться от выбранного действия в появившемся окошке и получить соответствующий результат.

 **Открыть.** В мире Эйры искателям сокровищ иногда попадаются сундуки и свертки, которые можно открыть только соответствующим ключом у себя в инвентаре. при наведении на такой сундук указатель изменится на ключ вне зависимости, есть ли ключ у вас.

[На сайт игры](#)

Revision #1

Created 9 February 2026 21:48:17 by Главный Редактор

Updated 9 February 2026 21:57:44 by Главный Редактор