

ФУНКЦИОНАЛЬНЫЕ КЛАВИШИ ДЛЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ В ИГРЕ

Контурь

```
"KEY_NUMPAD1", // Клавиша переключения режимов мода  
"KEY_LALT", // Клавиша принудительного включения контуров
```

Попадание без засвета

```
"KEY_NUMPAD4", // Горячая клавиша вкл./выкл. режимов
```

Лазеры

```
"KEY_NUMPAD5", // Клавиша переключения режимов мода  
"KEY_LALT", // при удержании показывает все лазеры противника
```

Перезарядка

```
"KEY_F10", // Горячая клавиша вкл./выкл. режимов  
"KEY_LALT", // принудительное отображение перезарядки по удержаний
```

Разрушения

```
"KEY_NUMPAD8", // Вкл./откл. мода
```

Указатели наведений

```
"KEY_NUMPAD2", // Клавиша переключения режимов мода  
"KEY_LALT", // Клавиша принудительного включения указателей
```

Тундра

```
"KEY_NUMPAD0", // Клавиша переключения режимов тундры  
"KEY_NUMPADPERIOD", // Клавиша вкл./откл. чёрного неба  
"KEY_LALT", // Альтернативный режим (по удержанию)
```

ZMod

```
"KEY_V" // клавиша перехода в снайперский режим
```

Шайтан

```
"KEY_NUMPAD9", // Клавиша переключения режимов мода  
"KEY_SPACE", // Многофункциональная клавиша  
"KEY_E", // Дополнительная клавиша для захвата точки  
"KEY_E", // Клавиша фиксации дальномера действует при удержании  
"KEY_NUMPADMINUS", // НЛД  
"KEY_NUMPADSTAR", // Корпус  
"KEY_NUMPADSLASH", // Башня  
"KEY_ADD", // Захват шасси  
"KEY_F11", // Клавиша для переключения жёстких режимов  
"KEY_F12", // Клавиша для переключения параметров в дополнительных  
настраиваемых режимах
```

Арт-шары траектории

```
"KEY_NUMPAD3", // Клавиша переключения режимов мода
```

Смена оборудования

```
"KEY_LALT"
```

Авто лечение-чинение

```
"KEY_SPACE", // быстрый ремонт ходовой или критического повреждения дви  
гателя  
// если "KEY_NONE", то ремонт автоматический или по repair
```

Key

```
"KEY_LALT", // быстрый ремонт модуля по клавише  
// если "KEY_RND", то срабатывать будет на любую нажатую  
клавишу
```

Простреливаемые объекты

```
"KEY_NUMPAD7", // Вкл./откл. мода  
"KEY_LALT", // клавиша (по удержанию) для принудительного отображения
```