**Rogue What Dokumentācija**

**Kāds ir šis projekts?** - Spēle radīta, izmantojot Unreal Engine 5 dzinēju   
  
**Pareizā programmatūra spēles izveide** - Windows/Linux, Unreal Editor 5.4.4/5.5.0, Blender, Photoshop, FL Studio 24, Abode Encoder, Abode Audition, VsCode.  
  
**Spēles mehānikas apraksts** - Satveršana, Uzbrukums, Ienaidnieks, Paņemšana, Inventārs, Replikācija, Animācijas, Postprocess, Telpu ģenerēšana, Izvēlne, Glābšanas sistēma, Amatniecības sistēma, Klaiņotāju sistēma, Aprīkojuma sistēma, Metienu sistēma, Pilienu sistēma, Fokusa sistēma, Koncentrācijas sistēma, Lodes sistēma, Mešanas sistēma, character, input, Spēles līmeņa izveide.  
  
**Koda savstarpējā saistība** -   
{ AC\_inventory, AC\_Grab,AC\_Attack, AC\_Focus, Motion Matching, Input, Player controller, GameMode, GameState, CharacterMovement, Camera, Skeletal Mesh, CapsuleComponent, Sound2D, PhysicsHandler, SceneComponent, ControlRig, MotionWarping, PreCMCTick } -> CBP\_CharacterBase  
  
{ DT\_Items, Focus, Interaction, Attack } BP\_Weapon\_Wand\_Megumin