```
                    ┌─────────────────────┐
                    │   Util::GameObject   │
                    ├─────────────────────┤
                    │                     │
                    ├─────────────────────┤
                    │                     │
                    └─────────────────────┘
                              △
                              │
                    ┌─────────────────────┐
                    │    Dungeon::Tile     │
                    ├─────────────────────┤
                    │ + m_Filepath        │
                    │ # m_Tile            │
                    │ # m_TileSize        │
                    │ # m_ImgSize         │
                    │ # m_MagicNumber     │
                    │ # m_Index           │
                    │ # m_CloseDisplayb24 │
                    │ # m_OffSetY         │
                    │ # m_SpriteSheet     │
                    │ # m_Seen            │
                    │ # m_IsOverlay       │
                    │ # m_TorchAnimation  │
                    │ # m_Torch           │
                    │ # m_Event           │
                    │ # m_Color           │
                    ├─────────────────────┤
                    │ + Tile()            │
                    │ + Tile()            │
                    │ + Initialize()      │
                    │ + ~Tile()           │
                    │ + SetIndex()        │
                    │ + SetCloseDisplayB24() │
                    │ + SetRotation()     │
                    │ + SetOverlay()      │
                    │ + GetIndex()        │
                    │ + GetTile()         │
                    │ and 6 more...       │
                    │ # UpdateScale()     │
                    │ # UpdateTranslation() │
                    │ # SetTorch()        │
                    └─────────────────────┘
                              △
                              │
                    ┌─────────────────────────────┐
                    │ Dungeon::Tiles::GeneralWall  │
                    ├─────────────────────────────┤
                    │                             │
                    ├─────────────────────────────┤
                    │ + GeneralWall()             │
                    │ + GeneralWall()             │
                    │ + ~GeneralWall()            │
                    │ + IsWall()                  │
                    │ + IsDoor()                  │
                    │ # UpdateTranslation()       │
                    └─────────────────────────────┘
                       △                      △
                       │                      │
┌──────────────────────────┐    ┌──────────────────────────┐
│ Dungeon::Tiles::Conductor │    │ Dungeon::Tiles::NecroDancer │
│         WallPipe          │    │          Stage            │
├──────────────────────────┤    ├──────────────────────────┤
│                          │    │                          │
├──────────────────────────┤    ├──────────────────────────┤
│ + ConductorWallPipe()    │    │ + NecroDancerStage()     │
│ + ~ConductorWallPipe()   │    │ + ~NecroDancerStage()    │
└──────────────────────────┘    └──────────────────────────┘
```