目录

[RPG::Map 3](#_Toc481260445)

[RPG::MapInfo 5](#_Toc481260446)

[RPG::Event 6](#_Toc481260447)

[RPG::Event::Page 8](#_Toc481260448)

[RPG::Event::Page::Condition 11](#_Toc481260449)

[RPG::Event::Page::Graphic 13](#_Toc481260450)

[RPG::EventCommand 15](#_Toc481260451)

[RPG::MoveRoute 16](#_Toc481260452)

[RPG::MoveCommand 17](#_Toc481260453)

[RPG::Actor 18](#_Toc481260454)

[RPG::Class 23](#_Toc481260455)

[RPG::Class::Learning 25](#_Toc481260456)

[RPG::Skill 26](#_Toc481260457)

[RPG::Item 31](#_Toc481260458)

[RPG::Weapon 36](#_Toc481260459)

[RPG::Armor 39](#_Toc481260460)

[RPG::Enemy 43](#_Toc481260461)

[RPG::Enemy::Action 48](#_Toc481260462)

[RPG::Troop 50](#_Toc481260463)

[RPG::Troop::Member 51](#_Toc481260464)

[RPG::Troop::Page 53](#_Toc481260465)

[RPG::Troop::Page::Condition 54](#_Toc481260466)

[RPG::State 57](#_Toc481260467)

[RPG::Animation 62](#_Toc481260468)

[RPG::Animation::Frame 64](#_Toc481260469)

[RPG::Tileset 67](#_Toc481260470)

[RPG::CommonEvent 71](#_Toc481260471)

[RPG::System 72](#_Toc481260472)

[RPG::System::Words 79](#_Toc481260473)

[RPG::System::TestBattler 83](#_Toc481260474)

[RPG::AudioFile 85](#_Toc481260475)

RPG::Map  
  
　　地图的数据类。  
  
　　父类Object   
  
　　属性tileset\_id   
  
　　地图所使用图块的 ID。  
  
　　width   
  
　　地图的宽度。  
  
　　height   
  
　　地图的高度。  
  
　　autoplay\_bgm   
  
　　表示自动切换 BGM 是否有效的真伪值。  
  
　　bgm   
  
　　自动切换 BGM 有效时，其 BGM（RPG::AudioFile）。  
  
　　autoplay\_bgs   
  
　　表示自动切换 BGS 是否有效的真伪值。  
  
　　bgs   
  
　　自动切换 BGS 有效时，其 BGS（RPG::AudioFile）。  
  
　　encounter\_list   
  
　　遇敌目录。为队伍 ID 的数组。  
  
　　encounter\_step   
  
　　遇敌步数。  
  
　　data   
  
　　地图数据本体。是地图元件 ID 的三维数组（Table）。  
  
　　events   
  
　　地图事件。是以事件 ID 为主键，RPG::Event 的实例为数值的哈希表。  
  
　　定义module RPG  
  
　　class Map  
  
　　def initialize(width, height)  
  
　　@tileset\_id = 1  
  
　　@width = width  
  
　　@height = height  
  
　　@autoplay\_bgm = false  
  
　　@bgm = RPG::AudioFile.new  
  
　　@autoplay\_bgs = false  
  
　　@bgs = RPG::AudioFile.new("", 80)  
  
　　@encounter\_list = []  
  
　　@encounter\_step = 30  
  
　　@data = Table.new(width, height, 3)  
  
　　@events = {}  
  
　　end  
  
　　attr\_accessor :tileset\_id  
  
　　attr\_accessor :width  
  
　　attr\_accessor :height  
  
　　attr\_accessor :autoplay\_bgm  
  
　　attr\_accessor :bgm  
  
　　attr\_accessor :autoplay\_bgs  
  
　　attr\_accessor :bgs  
  
　　attr\_accessor :encounter\_list  
  
　　attr\_accessor :encounter\_step  
  
　　attr\_accessor :data  
  
　　attr\_accessor :events  
  
　　end  
  
　　end

RPG::MapInfo  
  
　　地图信息的数据类。  
  
　　父类Object   
  
　　属性name   
  
　　名称。  
  
　　parent\_id   
  
　　母地图的 ID。  
  
　　order   
  
　　Maker 内部使用的地图树表示顺序。  
  
　　expanded   
  
　　Maker 内部使用的地图树展开标记。  
  
　　scroll\_x   
  
　　Maker 内部使用的 X 方向的滚动位置。  
  
　　scroll\_y   
  
　　Maker 内部使用的 Y 方向的滚动位置。  
  
　　定义module RPG  
  
　　class MapInfo  
  
　　def initialize  
  
　　@name = ""  
  
　　@parent\_id = 0  
  
　　@order = 0  
  
　　@expanded = false  
  
　　@scroll\_x = 0  
  
　　@scroll\_y = 0  
  
　　end  
  
　　attr\_accessor :name  
  
　　attr\_accessor :parent\_id  
  
　　attr\_accessor :order  
  
　　attr\_accessor :expanded  
  
　　attr\_accessor :scroll\_x  
  
　　attr\_accessor :scroll\_y  
  
　　end  
  
　　end

RPG::Event  
  
　　地图事件的数据类。  
  
　　父类Object   
  
　　参照元RPG::Map   
  
　　属性id   
  
　　ID。  
  
　　name   
  
　　名称。  
  
　　x   
  
　　地图 X 座标。  
  
　　y   
  
　　地图 Y 座标。  
  
　　pages   
  
　　事件页。RPG::Event::Page 的数组。  
  
　　内部类RPG::Event::Page   
  
　　定义module RPG  
  
　　class Event  
  
　　def initialize(x, y)  
  
　　@id = 0  
  
　　@name = ""  
  
　　@x = x  
  
　　@y = y  
  
　　@pages = [RPG::Event::Page.new]  
  
　　end  
  
　　attr\_accessor :id  
  
　　attr\_accessor :name  
  
　　attr\_accessor :x  
  
　　attr\_accessor :y  
  
　　attr\_accessor :pages  
  
　　end  
  
　　end

RPG::Event::Page  
  
　　事件页的数据类。  
  
　　父类Object   
  
　　参照元RPG::Event   
  
　　属性condition   
  
　　条件（RPG::Event::Page::Condition）。  
  
　　graphic   
  
　　图像（RPG::Event::Page::Graphic） 。  
  
　　move\_type   
  
　　移动类型。（0：固定，1：随机，2：接近，3：自定义）。  
  
　　move\_speed   
  
　　移动速度。（1：Slowest，2：Slower，3：Slow，4：Fast，5：Faster，6：Fastest）。  
  
　　move\_frequency   
  
　　移动频度。（1：Lowest，2：Lower，3：Low，4：High，5：Higher，6：Highest）。  
  
　　move\_route   
  
　　移动路线（RPG::MoveRoute）。仅限于移动类型为自定义时调用。  
  
　　walk\_anime   
  
　　选项「移动时动画」的真伪值。  
  
　　step\_anime   
  
　　选项「停止时动画」的真伪值。  
  
　　direction\_fix   
  
　　选项「固定朝向」的真伪值。  
  
　　through   
  
　　选项「充许穿透」的真伪值。  
  
　　always\_on\_top   
  
　　选项「在最前面显示」的真伪值。  
  
　　trigger   
  
　　触发条件（0：决定键，1：与主角接触，2：与事件接触，3：自动执行，4：并行处理）。  
  
　　list   
  
　　执行内容。RPG::EventCommand 的数组。  
  
　　内部类RPG::Event::Page::Condition   
  
　　RPG::Event::Page::Graphic   
  
　　定义module RPG  
  
　　class Event  
  
　　class Page  
  
　　def initialize  
  
　　@condition = RPG::Event::Page::Condition.new  
  
　　@graphic = RPG::Event::Page::Graphic.new  
  
　　@move\_type = 0  
  
　　@move\_speed = 3  
  
　　@move\_frequency = 3  
  
　　@move\_route = RPG::MoveRoute.new  
  
　　@walk\_anime = true  
  
　　@step\_anime = false  
  
　　@direction\_fix = false  
  
　　@through = false  
  
　　@always\_on\_top = false  
  
　　@trigger = 0  
  
　　@list = [RPG::EventCommand.new]  
  
　　end  
  
　　attr\_accessor :condition  
  
　　attr\_accessor :graphic  
  
　　attr\_accessor :move\_type  
  
　　attr\_accessor :move\_speed  
  
　　attr\_accessor :move\_frequency  
  
　　attr\_accessor :move\_route  
  
　　attr\_accessor :walk\_anime  
  
　　attr\_accessor :step\_anime  
  
　　attr\_accessor :direction\_fix  
  
　　attr\_accessor :through  
  
　　attr\_accessor :always\_on\_top  
  
　　attr\_accessor :trigger  
  
　　attr\_accessor :list  
  
　　end  
  
　　end  
  
　　end

RPG::Event::Page::Condition  
  
　　事件页「条件」的数据类。  
  
　　父类Object   
  
　　参照元RPG::Event::Page   
  
　　属性switch1\_valid   
  
　　表示条件「开关」（第一个）是否有效的真伪值。  
  
　　switch2\_valid   
  
　　表示条件「开关」（第二个）是否有效的真伪值。  
  
　　variable\_valid   
  
　　表示条件「变量」是否有效的真伪值。  
  
　　self\_switch\_valid   
  
　　表示条件「独立开关」是否有效的真伪值。  
  
　　switch1\_id   
  
　　条件「开关」（第一个）有效时，其开关 ID。  
  
　　switch2\_id   
  
　　条件「开关」（第二个）有效时，其开关 ID。  
  
　　variable\_id   
  
　　条件「变量」有效时，其变量 ID。  
  
　　variable\_value   
  
　　条件「变量」有效时，其变量的标准值（x 以上）。  
  
　　self\_switch\_ch   
  
　　条件「独立开关」有效时，其文字（"A".."B"）。  
  
　　定义module RPG  
  
　　class Event  
  
　　class Page  
  
　　class Condition  
  
　　def initialize  
  
　　@switch1\_valid = false  
  
　　@switch2\_valid = false  
  
　　@variable\_valid = false  
  
　　@self\_switch\_valid = false  
  
　　@switch1\_id = 1  
  
　　@switch2\_id = 1  
  
　　@variable\_id = 1  
  
　　@variable\_value = 0  
  
　　@self\_switch\_ch = "A"  
  
　　end  
  
　　attr\_accessor :switch1\_valid  
  
　　attr\_accessor :switch2\_valid  
  
　　attr\_accessor :variable\_valid  
  
　　attr\_accessor :self\_switch\_valid  
  
　　attr\_accessor :switch1\_id  
  
　　attr\_accessor :switch2\_id  
  
　　attr\_accessor :variable\_id  
  
　　attr\_accessor :variable\_value  
  
　　attr\_accessor :self\_switch\_ch  
  
　　end  
  
　　end  
  
　　end  
  
　　end

RPG::Event::Page::Graphic  
  
　　事件页「图像」的数据类。  
  
　　父类Object   
  
　　参照元RPG::Event::Page   
  
　　属性tile\_id   
  
　　地图元件 ID。指定图像非地图元件的话为 0。  
  
　　character\_name   
  
　　角色图像的文件名。  
  
　　character\_hue   
  
　　角色图像的色相变化值（0..360）。  
  
　　direction   
  
　　角色的朝向（2：下，4：左，6：右，8：上）。  
  
　　pattern   
  
　　角色的模式（0..3）。  
  
　　opacity   
  
　　不透明度。  
  
　　blend\_type   
  
　　合成方法。  
  
　　定义module RPG  
  
　　class Event  
  
　　class Page  
  
　　class Graphic  
  
　　def initialize  
  
　　@tile\_id = 0  
  
　　@character\_name = ""  
  
　　@character\_hue = 0  
  
　　@direction = 2  
  
　　@pattern = 0  
  
　　@opacity = 255  
  
　　@blend\_type = 0  
  
　　end  
  
　　attr\_accessor :tile\_id  
  
　　attr\_accessor :character\_name  
  
　　attr\_accessor :character\_hue  
  
　　attr\_accessor :direction  
  
　　attr\_accessor :pattern  
  
　　attr\_accessor :opacity  
  
　　attr\_accessor :blend\_type  
  
　　end  
  
　　end  
  
　　end  
  
　　end

RPG::EventCommand  
  
　　事件指令的数据类。  
  
　　父类Object   
  
　　参照元RPG::Event::Page   
  
　　RPG::Troop::Page   
  
　　RPG::CommonEvent   
  
　　属性code   
  
　　事件代码。  
  
　　indent   
  
　　缩进的深度。通常为 0，「条件分歧」等指令每加深一层其值 +1。  
  
　　parameters   
  
　　包含了事件指令参数的数组。其内容每个指令都不同。  
  
　　定义module RPG  
  
　　class EventCommand  
  
　　def initialize(code = 0, indent = 0, parameters = [])  
  
　　@code = code  
  
　　@indent = indent  
  
　　@parameters = parameters  
  
　　end  
  
　　attr\_accessor :code  
  
　　attr\_accessor :indent  
  
　　attr\_accessor :parameters  
  
　　end  
  
　　end

RPG::MoveRoute  
  
　　移动路线的数据类。  
  
　　父类Object   
  
　　参照元RPG::EventPage   
  
　　属性repeat   
  
　　选项「重复运作」的真伪值。  
  
　　skippable   
  
　　选项「忽略不能移动的场合」的真伪值。  
  
　　list   
  
　　执行内容。RPG::MoveCommand 的数组。  
  
　　定义module RPG  
  
　　class MoveRoute  
  
　　def initialize  
  
　　@repeat = true  
  
　　@skippable = false  
  
　　@list = [RPG::MoveCommand.new]  
  
　　end  
  
　　attr\_accessor :repeat  
  
　　attr\_accessor :skippable  
  
　　attr\_accessor :list  
  
　　end  
  
　　end

RPG::MoveCommand  
  
　　移动指令的数据类。  
  
　　父类Object   
  
　　参照元RPG::MoveRoute   
  
　　属性code   
  
　　移动指令代码。  
  
　　parameters   
  
　　包含了移动指令参数的数组。其内容每个指令都不同。  
  
　　定义module RPG  
  
　　class MoveCommand(code = 0, parameters = [])  
  
　　def initialize  
  
　　@code = code  
  
　　@parameters = parameters  
  
　　end  
  
　　attr\_accessor :code  
  
　　attr\_accessor :parameters  
  
　　end  
  
　　end

RPG::Actor  
  
　　角色的数据类。  
  
　　父类Object   
  
　　属性id   
  
　　ID。  
  
　　name   
  
　　名称。  
  
　　class\_id   
  
　　职业 ID。  
  
　　initial\_level   
  
　　初期等级。  
  
　　final\_level   
  
　　最终等级。  
  
　　exp\_basis   
  
　　EXP 曲线的基本值（10..50）。  
  
　　exp\_inflation   
  
　　EXP 曲线的增加度（10..50）。  
  
　　character\_name   
  
　　人物图像的文件名。  
  
　　character\_hue   
  
　　人物图像的色相变化值（0..360）。  
  
　　battler\_name   
  
　　战斗图像的文件名。  
  
　　battler\_hue   
  
　　战斗图像的色相变化值（0..360）。  
  
　　parameters   
  
　　包含了各等级基本参数的二维数组（Table）。  
  
　　具体来说应该是 parameters[kind, level] 的形式。  
  
　　kind 是参数的种类（0：MaxHP，1：MaxSP，2：力量，3：灵巧，4：速度，5：魔力）。  
  
　　weapon\_id   
  
　　初期装备的武器的 ID。  
  
　　armor1\_id   
  
　　初期装备的盾的 ID。  
  
　　armor2\_id   
  
　　初期装备的头部防具的 ID。  
  
　　armor3\_id   
  
　　初期装备的身体防具的 ID。  
  
　　armor4\_id   
  
　　初期装备的装饰品的 ID。  
  
　　weapon\_fix   
  
　　武器的装备固定标记。  
  
　　armor1\_fix   
  
　　盾的装备固定标记。  
  
　　armor2\_fix   
  
　　头部防具的装备固定标记。  
  
　　armor3\_fix   
  
　　身体防具的装备固定标记。  
  
　　armor4\_fix   
  
　　装饰品的装备固定标记。  
  
　　定义module RPG  
  
　　class Actor  
  
　　def initialize  
  
　　@id = 0  
  
　　@name = ""  
  
　　@class\_id = 1  
  
　　@initial\_level = 1  
  
　　@final\_level = 99  
  
　　@exp\_basis = 30  
  
　　@exp\_inflation = 30  
  
　　@character\_name = ""  
  
　　@character\_hue = 0  
  
　　@battler\_name = ""  
  
　　@battler\_hue = 0  
  
　　@parameters = Table.new(6,100)  
  
　　for i in 1..99  
  
　　@parameters[0,i] = 500+i\*50  
  
　　@parameters[1,i] = 500+i\*50  
  
　　@parameters[2,i] = 50+i\*5  
  
　　@parameters[3,i] = 50+i\*5  
  
　　@parameters[4,i] = 50+i\*5  
  
　　@parameters[5,i] = 50+i\*5  
  
　　end  
  
　　@weapon\_id = 0  
  
　　@armor1\_id = 0  
  
　　@armor2\_id = 0  
  
　　@armor3\_id = 0  
  
　　@armor4\_id = 0  
  
　　@weapon\_fix = false  
  
　　@armor1\_fix = false  
  
　　@armor2\_fix = false  
  
　　@armor3\_fix = false  
  
　　@armor4\_fix = false  
  
　　end  
  
　　attr\_accessor :id  
  
　　attr\_accessor :name  
  
　　attr\_accessor :class\_id  
  
　　attr\_accessor :initial\_level  
  
　　attr\_accessor :final\_level  
  
　　attr\_accessor :exp\_basis  
  
　　attr\_accessor :exp\_inflation  
  
　　attr\_accessor :character\_name  
  
　　attr\_accessor :character\_hue  
  
　　attr\_accessor :battler\_name  
  
　　attr\_accessor :battler\_hue  
  
　　attr\_accessor :parameters  
  
　　attr\_accessor :weapon\_id  
  
　　attr\_accessor :armor1\_id  
  
　　attr\_accessor :armor2\_id  
  
　　attr\_accessor :armor3\_id  
  
　　attr\_accessor :armor4\_id  
  
　　attr\_accessor :weapon\_fix  
  
　　attr\_accessor :armor1\_fix  
  
　　attr\_accessor :armor2\_fix  
  
　　attr\_accessor :armor3\_fix  
  
　　attr\_accessor :armor4\_fix  
  
　　end  
  
　　end

RPG::Class  
  
　　职业的数据类。  
  
　　父类Object   
  
　　属性id   
  
　　ID。  
  
　　name   
  
　　名称。  
  
　　position   
  
　　位置（0：前卫，1：中卫，2：后卫）。  
  
　　weapon\_set   
  
　　包含可装备武器 ID 的数组。  
  
　　armor\_set   
  
　　包含可装备防具 ID 的数组。  
  
　　element\_ranks   
  
　　属性有效度。是以属性 ID 为索引的一维数组（Table），其值分 6 级（0：A，1：B，2：C，3：D，4：E，5：F）。  
  
　　state\_ranks   
  
　　状态有效度。是以状态 ID 为索引的一维数组（Table），其值分 6 级（0：A，1：B，2：C，3：D，4：E，5：F）。  
  
　　learnings   
  
　　学会的特技。RPG::Class::Learning 的数组。  
  
　　内部类RPG::Class::Learning   
  
　　定义module RPG  
  
　　class Class  
  
　　def initialize  
  
　　@id = 0  
  
　　@name = ""  
  
　　@position = 0  
  
　　@weapon\_set = []  
  
　　@armor\_set = []  
  
　　@element\_ranks = Table.new(1)  
  
　　@state\_ranks = Table.new(1)  
  
　　@learnings = []  
  
　　end  
  
　　attr\_accessor :id  
  
　　attr\_accessor :name  
  
　　attr\_accessor :position  
  
　　attr\_accessor :weapon\_set  
  
　　attr\_accessor :armor\_set  
  
　　attr\_accessor :element\_ranks  
  
　　attr\_accessor :state\_ranks  
  
　　attr\_accessor :learnings  
  
　　end  
  
　　end

RPG::Class::Learning  
  
　　职业「学会的特技」的数据类。  
  
　　父类Object   
  
　　参照元RPG::Class   
  
　　属性level   
  
　　等级。  
  
　　skill\_id   
  
　　学会的特技 ID。  
  
　　定义module RPG  
  
　　class Class  
  
　　class Learning  
  
　　def initialize  
  
　　@level = 1  
  
　　@skill\_id = 1  
  
　　end  
  
　　attr\_accessor :level  
  
　　attr\_accessor :skill\_id  
  
　　end  
  
　　end  
  
　　end

RPG::Skill  
  
　　特技的数据类。  
  
　　父类Object   
  
　　属性id   
  
　　ID。  
  
　　name   
  
　　名称。  
  
　　icon\_name   
  
　　图标图像的文件名。  
  
　　description   
  
　　说明。  
  
　　scope   
  
　　效果范围（0：无，1：敌单体，2：敌全体，3：己方单体，4：己方全体，5：己方单体（HP 0），6：己方全体（HP 0），7：使用者）。  
  
　　occasion   
  
　　可使用的场合（0：平时，1：战斗中，2：菜单中，3：不能使用）。  
  
　　animation1\_id   
  
　　使用方的动画 ID。  
  
　　animation2\_id   
  
　　对象方的动画 ID。  
  
　　menu\_se   
  
　　菜单画面使用时的 SE（RPG::AudioFile）。  
  
　　common\_event\_id   
  
　　公共事件 ID。  
  
　　sp\_cost   
  
　　消费 SP。  
  
　　power   
  
　　威力。  
  
　　atk\_f   
  
　　攻击力 F。  
  
　　eva\_f   
  
　　回避 F。  
  
　　str\_f   
  
　　力量 F。  
  
　　dex\_f   
  
　　灵巧 F。  
  
　　agi\_f   
  
　　速度 F。  
  
　　int\_f   
  
　　魔力 F。  
  
　　hit   
  
　　命中率。  
  
　　pdef\_f   
  
　　物理防御 F。  
  
　　mdef\_f   
  
　　魔法防御 F。  
  
　　variance   
  
　　分散度。  
  
　　element\_set   
  
　　属性。为属性 ID 的数组。  
  
　　plus\_state\_set   
  
　　附加状态。为状态 ID 的数组。  
  
　　minus\_state\_set   
  
　　解除状态。为状态 ID 的数组。  
  
　　定义module RPG  
  
　　class Skill  
  
　　def initialize  
  
　　@id = 0  
  
　　@name = ""  
  
　　@icon\_name = ""  
  
　　@description = ""  
  
　　@scope = 0  
  
　　@occasion = 1  
  
　　@animation1\_id = 0  
  
　　@animation2\_id = 0  
  
　　@menu\_se = RPG::AudioFile.new("", 80)  
  
　　@common\_event\_id = 0  
  
　　@sp\_cost = 0  
  
　　@power = 0  
  
　　@atk\_f = 0  
  
　　@eva\_f = 0  
  
　　@str\_f = 0  
  
　　@dex\_f = 0  
  
　　@agi\_f = 0  
  
　　@int\_f = 100  
  
　　@hit = 100  
  
　　@pdef\_f = 0  
  
　　@mdef\_f = 100  
  
　　@variance = 15  
  
　　@element\_set = []  
  
　　@plus\_state\_set = []  
  
　　@minus\_state\_set = []  
  
　　end  
  
　　attr\_accessor :id  
  
　　attr\_accessor :name  
  
　　attr\_accessor :icon\_name  
  
　　attr\_accessor :description  
  
　　attr\_accessor :scope  
  
　　attr\_accessor :occasion  
  
　　attr\_accessor :animation1\_id  
  
　　attr\_accessor :animation2\_id  
  
　　attr\_accessor :menu\_se  
  
　　attr\_accessor :common\_event\_id  
  
　　attr\_accessor :sp\_cost  
  
　　attr\_accessor :power  
  
　　attr\_accessor :atk\_f  
  
　　attr\_accessor :eva\_f  
  
　　attr\_accessor :str\_f  
  
　　attr\_accessor :dex\_f  
  
　　attr\_accessor :agi\_f  
  
　　attr\_accessor :int\_f  
  
　　attr\_accessor :hit  
  
　　attr\_accessor :pdef\_f  
  
　　attr\_accessor :mdef\_f  
  
　　attr\_accessor :variance  
  
　　attr\_accessor :element\_set  
  
　　attr\_accessor :plus\_state\_set  
  
　　attr\_accessor :minus\_state\_set  
  
　　end  
  
　　end

RPG::Item  
  
　　物品的数据类。  
  
　　父类Object   
  
　　属性id   
  
　　ID。  
  
　　name   
  
　　名称。  
  
　　icon\_name   
  
　　图标图像的文件名。  
  
　　description   
  
　　说明。  
  
　　scope   
  
　　效果范围（0：无，1：敌单体，2：敌全体，3：己方单体，4：己方全体，5：己方单体（HP 0），6：己方全体（HP 0），7：使用者）。  
  
　　occasion   
  
　　可能使用时（0：平时，1：战斗中，2：菜单中，3：不能使用）。  
  
　　animation1\_id   
  
　　使用方的动画 ID。  
  
　　animation2\_id   
  
　　对象方的动画 ID。  
  
　　menu\_se   
  
　　菜单画面使用时的 SE（RPG::AudioFile）。  
  
　　common\_event\_id   
  
　　公共事件 ID。  
  
　　price   
  
　　价格。  
  
　　consumable   
  
　　是否消耗的真伪值。  
  
　　parameter\_type   
  
　　参数（0：无，1：MaxHP，2：MaxSP，3：力量，4：灵巧，5：速度，6：魔力）。  
  
　　parameter\_points   
  
　　参数的上升量。  
  
　　recover\_hp\_rate   
  
　　HP 回复率。  
  
　　recover\_hp   
  
　　HP 回复量。  
  
　　recover\_sp\_rate   
  
　　SP 回复率。  
  
　　recover\_sp   
  
　　SP 回复量。  
  
　　hit   
  
　　命中率。  
  
　　pdef\_f   
  
　　物理防御 F。  
  
　　mdef\_f   
  
　　魔法防御 F。  
  
　　variance   
  
　　分散度。  
  
　　element\_set   
  
　　属性。为属性 ID 的数组。  
  
　　plus\_state\_set   
  
　　附加状态。为状态 ID 的数组。  
  
　　minus\_state\_set   
  
　　解除状态。为状态 ID 的数组。  
  
　　定义module RPG  
  
　　class Item  
  
　　def initialize  
  
　　@id = 0  
  
　　@name = ""  
  
　　@icon\_name = ""  
  
　　@description = ""  
  
　　@scope = 0  
  
　　@occasion = 0  
  
　　@animation1\_id = 0  
  
　　@animation2\_id = 0  
  
　　@menu\_se = RPG::AudioFile.new("", 80)  
  
　　@common\_event\_id = 0  
  
　　@price = 0  
  
　　@consumable = true  
  
　　@parameter\_type = 0  
  
　　@parameter\_points = 0  
  
　　@recover\_hp\_rate = 0  
  
　　@recover\_hp = 0  
  
　　@recover\_sp\_rate = 0  
  
　　@recover\_sp = 0  
  
　　@hit = 100  
  
　　@pdef\_f = 0  
  
　　@mdef\_f = 0  
  
　　@variance = 0  
  
　　@element\_set = []  
  
　　@plus\_state\_set = []  
  
　　@minus\_state\_set = []  
  
　　end  
  
　　attr\_accessor :id  
  
　　attr\_accessor :name  
  
　　attr\_accessor :icon\_name  
  
　　attr\_accessor :description  
  
　　attr\_accessor :scope  
  
　　attr\_accessor :occasion  
  
　　attr\_accessor :animation1\_id  
  
　　attr\_accessor :animation2\_id  
  
　　attr\_accessor :menu\_se  
  
　　attr\_accessor :common\_event\_id  
  
　　attr\_accessor :price  
  
　　attr\_accessor :consumable  
  
　　attr\_accessor :parameter\_type  
  
　　attr\_accessor :parameter\_points  
  
　　attr\_accessor :recover\_hp\_rate  
  
　　attr\_accessor :recover\_hp  
  
　　attr\_accessor :recover\_sp\_rate  
  
　　attr\_accessor :recover\_sp  
  
　　attr\_accessor :hit  
  
　　attr\_accessor :pdef\_f  
  
　　attr\_accessor :mdef\_f  
  
　　attr\_accessor :variance  
  
　　attr\_accessor :element\_set  
  
　　attr\_accessor :plus\_state\_set  
  
　　attr\_accessor :minus\_state\_set  
  
　　end  
  
　　end

RPG::Weapon  
  
　　武器的数据类。  
  
　　父类Object   
  
　　属性id   
  
　　ID。  
  
　　name   
  
　　名称。  
  
　　icon\_name   
  
　　图标图像的文件名。  
  
　　description   
  
　　说明。  
  
　　animation1\_id   
  
　　攻击方的动画 ID。  
  
　　animation2\_id   
  
　　对象方的动画 ID。  
  
　　price   
  
　　价格。  
  
　　atk   
  
　　攻击力。  
  
　　pdef   
  
　　物理防御。  
  
　　mdef   
  
　　魔法防御。  
  
　　str\_plus   
  
　　力量+。  
  
　　dex\_plus   
  
　　灵巧+。  
  
　　agi\_plus   
  
　　速度+。  
  
　　int\_plus   
  
　　魔力+。  
  
　　element\_set   
  
　　属性。为属性 ID 的数组。  
  
　　plus\_state\_set   
  
　　附加状态。为状态 ID 的数组。  
  
　　minus\_state\_set   
  
　　解除状态。为状态 ID 的数组。  
  
　　定义module RPG  
  
　　class Weapon  
  
　　def initialize  
  
　　@id = 0  
  
　　@name = ""  
  
　　@icon\_name = ""  
  
　　@description = ""  
  
　　@animation1\_id = 0  
  
　　@animation2\_id = 0  
  
　　@price = 0  
  
　　@atk = 0  
  
　　@pdef = 0  
  
　　@mdef = 0  
  
　　@str\_plus = 0  
  
　　@dex\_plus = 0  
  
　　@agi\_plus = 0  
  
　　@int\_plus = 0  
  
　　@element\_set = []  
  
　　@plus\_state\_set = []  
  
　　@minus\_state\_set = []  
  
　　end  
  
　　attr\_accessor :id  
  
　　attr\_accessor :name  
  
　　attr\_accessor :icon\_name  
  
　　attr\_accessor :description  
  
　　attr\_accessor :animation1\_id  
  
　　attr\_accessor :animation2\_id  
  
　　attr\_accessor :price  
  
　　attr\_accessor :atk  
  
　　attr\_accessor :pdef  
  
　　attr\_accessor :mdef  
  
　　attr\_accessor :str\_plus  
  
　　attr\_accessor :dex\_plus  
  
　　attr\_accessor :agi\_plus  
  
　　attr\_accessor :int\_plus  
  
　　attr\_accessor :element\_set  
  
　　attr\_accessor :plus\_state\_set  
  
　　attr\_accessor :minus\_state\_set  
  
　　end  
  
　　end

RPG::Armor  
  
　　防具的数据类。  
  
　　父类Object   
  
　　属性id   
  
　　ID。  
  
　　name   
  
　　名称。  
  
　　icon\_name   
  
　　图标图像的文件名。  
  
　　description   
  
　　说明。  
  
　　kind   
  
　　种类（0：盾，1：头部防具，2：身体防具，3：装饰品）。  
  
　　auto\_state\_id   
  
　　自动状态的 ID。  
  
　　price   
  
　　价格。  
  
　　pdef   
  
　　物理防御。  
  
　　mdef   
  
　　魔法防御。  
  
　　eva   
  
　　回避修正。  
  
　　str\_plus   
  
　　力量+。  
  
　　dex\_plus   
  
　　灵巧+。  
  
　　agi\_plus   
  
　　速度+。  
  
　　int\_plus   
  
　　魔力+。  
  
　　guard\_element\_set   
  
　　属性防御。为属性 ID 的数组。  
  
　　guard\_state\_set   
  
　　状态防御。为状态 ID 的数组。  
  
　　定义module RPG  
  
　　class Armor  
  
　　def initialize  
  
　　@id = 0  
  
　　@name = ""  
  
　　@icon\_name = ""  
  
　　@description = ""  
  
　　@kind = 0  
  
　　@auto\_state\_id = 0  
  
　　@price = 0  
  
　　@pdef = 0  
  
　　@mdef = 0  
  
　　@eva = 0  
  
　　@str\_plus = 0  
  
　　@dex\_plus = 0  
  
　　@agi\_plus = 0  
  
　　@int\_plus = 0  
  
　　@guard\_element\_set = []  
  
　　@guard\_state\_set = []  
  
　　end  
  
　　attr\_accessor :id  
  
　　attr\_accessor :name  
  
　　attr\_accessor :icon\_name  
  
　　attr\_accessor :description  
  
　　attr\_accessor :kind  
  
　　attr\_accessor :auto\_state\_id  
  
　　attr\_accessor :price  
  
　　attr\_accessor :pdef  
  
　　attr\_accessor :mdef  
  
　　attr\_accessor :eva  
  
　　attr\_accessor :str\_plus  
  
　　attr\_accessor :dex\_plus  
  
　　attr\_accessor :agi\_plus  
  
　　attr\_accessor :int\_plus  
  
　　attr\_accessor :guard\_element\_set  
  
　　attr\_accessor :guard\_state\_set  
  
　　end  
  
　　end

RPG::Enemy  
  
　　敌人的数据类。  
  
　　父类Object   
  
　　属性id   
  
　　ID。  
  
　　name   
  
　　名称。  
  
　　battler\_name   
  
　　战斗者图像的文件名。  
  
　　battler\_hue   
  
　　战斗者图像的色相变化值（0..360）。  
  
　　maxhp   
  
　　MaxHP。  
  
　　maxsp   
  
　　MaxSP。  
  
　　str   
  
　　力量。  
  
　　dex   
  
　　灵巧。  
  
　　agi   
  
　　速度。  
  
　　int   
  
　　魔力。  
  
　　atk   
  
　　攻击力。  
  
　　pdef   
  
　　物理防御。  
  
　　mdef   
  
　　魔法防御。  
  
　　eva   
  
　　回避修正。  
  
　　animation1\_id   
  
　　攻击方的动画 ID。  
  
　　animation2\_id   
  
　　对象方的动画 ID。  
  
　　element\_ranks   
  
　　属性有效度。是以属性 ID 为索引的一维数组（Table），其值分 6 级（0：A，1：B，2：C，3：D，4：E，5：F）。  
  
　　state\_ranks   
  
　　状态有效度。是以状态 ID 为索引的一维数组（Table），其值分 6 级（0：A，1：B，2：C，3：D，4：E，5：F）。  
  
　　actions   
  
　　行为。RPG::Enemy::Action 的数组。  
  
　　exp   
  
　　EXP。  
  
　　gold   
  
　　金钱。  
  
　　item\_id   
  
　　宝物的物品 ID。  
  
　　weapon\_id   
  
　　宝物的武器 ID。  
  
　　armor\_id   
  
　　宝物的防具 ID。  
  
　　treasure\_prob   
  
　　宝物出现率。  
  
　　内部类RPG::Enemy::Action   
  
　　定义module RPG  
  
　　class Enemy  
  
　　def initialize  
  
　　@id = 0  
  
　　@name = ""  
  
　　@battler\_name = ""  
  
　　@battler\_hue = 0  
  
　　@maxhp = 500  
  
　　@maxsp = 500  
  
　　@str = 50  
  
　　@dex = 50  
  
　　@agi = 50  
  
　　@int = 50  
  
　　@atk = 100  
  
　　@pdef = 100  
  
　　@mdef = 100  
  
　　@eva = 0  
  
　　@animation1\_id = 0  
  
　　@animation2\_id = 0  
  
　　@element\_ranks = Table.new(1)  
  
　　@state\_ranks = Table.new(1)  
  
　　@actions = [RPG::Enemy::Action.new]  
  
　　@exp = 0  
  
　　@gold = 0  
  
　　@item\_id = 0  
  
　　@weapon\_id = 0  
  
　　@armor\_id = 0  
  
　　@treasure\_prob = 100  
  
　　end  
  
　　attr\_accessor :id  
  
　　attr\_accessor :name  
  
　　attr\_accessor :battler\_name  
  
　　attr\_accessor :battler\_hue  
  
　　attr\_accessor :maxhp  
  
　　attr\_accessor :maxsp  
  
　　attr\_accessor :str  
  
　　attr\_accessor :dex  
  
　　attr\_accessor :agi  
  
　　attr\_accessor :int  
  
　　attr\_accessor :atk  
  
　　attr\_accessor :pdef  
  
　　attr\_accessor :mdef  
  
　　attr\_accessor :eva  
  
　　attr\_accessor :animation1\_id  
  
　　attr\_accessor :animation2\_id  
  
　　attr\_accessor :element\_ranks  
  
　　attr\_accessor :state\_ranks  
  
　　attr\_accessor :actions  
  
　　attr\_accessor :exp  
  
　　attr\_accessor :gold  
  
　　attr\_accessor :item\_id  
  
　　attr\_accessor :weapon\_id  
  
　　attr\_accessor :armor\_id  
  
　　attr\_accessor :treasure\_prob  
  
　　end  
  
　　end

RPG::Enemy::Action  
  
　　敌人「行为」的数据类。  
  
　　父类Object   
  
　　参照元RPG::Enemy   
  
　　属性kind   
  
　　种类（0：基本，1：特技）。  
  
　　basic   
  
　　种类为「基本」时，其内容（0：攻击，1：防御，2：逃跑，3：什么也不做）。  
  
　　skill\_id   
  
　　种类为「特技」时，其 ID。  
  
　　condition\_turn\_a   
  
　　condition\_turn\_b   
  
　　条件「回合」指定的 a、b 的值。输入为 a + bx 的形式。  
  
　　以回合为条件但未指定值时默认为 a = 0、b = 1。  
  
　　condition\_hp   
  
　　条件「HP」指定的比率（%）。  
  
　　以 HP 为条件但未指定值时默认为 100。  
  
　　condition\_level   
  
　　条件「等级」指定的标准值。  
  
　　以等级为条件但未指定值时默认为 1。  
  
　　condition\_switch\_id   
  
　　条件「开关」指定的开关 ID。  
  
　　以开关为条件但未指定值时默认为 0（所以需要检查是否为 0）。  
  
　　rating   
  
　　额定值（1..10）。  
  
　　定义module RPG  
  
　　class Enemy  
  
　　class Action  
  
　　def initialize  
  
　　@kind = 0  
  
　　@basic = 0  
  
　　@skill\_id = 1  
  
　　@condition\_turn\_a = 0  
  
　　@condition\_turn\_b = 1  
  
　　@condition\_hp = 100  
  
　　@condition\_level = 1  
  
　　@condition\_switch\_id = 0  
  
　　@rating = 5  
  
　　end  
  
　　attr\_accessor :kind  
  
　　attr\_accessor :basic  
  
　　attr\_accessor :skill\_id  
  
　　attr\_accessor :condition\_turn\_a  
  
　　attr\_accessor :condition\_turn\_b  
  
　　attr\_accessor :condition\_hp  
  
　　attr\_accessor :condition\_level  
  
　　attr\_accessor :condition\_switch\_id  
  
　　attr\_accessor :rating  
  
　　end  
  
　　end  
  
　　end

RPG::Troop  
  
　　队伍的数据类。  
  
　　父类Object   
  
　　属性id   
  
　　ID。  
  
　　name   
  
　　名称。  
  
　　members   
  
　　队伍成员。RPG::Troop::Member 的数组。  
  
　　pages   
  
　　战斗事件。RPG::Troop::Page 的数组。  
  
　　内部类RPG::Troop::Member   
  
　　RPG::Troop::Page   
  
　　定义module RPG  
  
　　class Troop  
  
　　def initialize  
  
　　@id = 0  
  
　　@name = ""  
  
　　@members = []  
  
　　@pages = [RPG::BattleEventPage.new]  
  
　　end  
  
　　attr\_accessor :id  
  
　　attr\_accessor :name  
  
　　attr\_accessor :members  
  
　　attr\_accessor :pages  
  
　　end  
  
　　end

RPG::Troop::Member  
  
　　队伍成员的数据类。  
  
　　父类Object   
  
　　参照元RPG::Troop   
  
　　属性enemy\_id   
  
　　敌人 ID。  
  
　　x   
  
　　脚下的 X 座标。  
  
　　y   
  
　　脚下的 Y 座标。  
  
　　hidden   
  
　　选项「中途出现」的真伪值。  
  
　　immortal   
  
　　选项「不死之身」的真伪值。  
  
　　定义module RPG  
  
　　class Troop  
  
　　class Member  
  
　　def initialize  
  
　　@enemy\_id = 1  
  
　　@x = 0  
  
　　@y = 0  
  
　　@hidden = false  
  
　　@immortal = false  
  
　　end  
  
　　attr\_accessor :enemy\_id  
  
　　attr\_accessor :x  
  
　　attr\_accessor :y  
  
　　attr\_accessor :hidden  
  
　　attr\_accessor :immortal  
  
　　end  
  
　　end  
  
　　end

RPG::Troop::Page  
  
　　战斗事件（页）的数据类。  
  
　　父类Object   
  
　　参照元RPG::Troop   
  
　　属性condition   
  
　　条件（RPG::Troop::Page::Condition）。  
  
　　span   
  
　　距离（0：战斗，1：回合，2：暂时）。  
  
　　list   
  
　　执行内容。RPG::EventCommand 的数组。  
  
　　内部类RPG::Troop::Page::Condition   
  
　　定义module RPG  
  
　　class Troop  
  
　　class Page  
  
　　def initialize  
  
　　@condition = RPG::Troop::Page::Condition.new  
  
　　@span = 0  
  
　　@list = [RPG::EventCommand.new]  
  
　　end  
  
　　attr\_accessor :condition  
  
　　attr\_accessor :span  
  
　　attr\_accessor :list  
  
　　end  
  
　　end  
  
　　end

RPG::Troop::Page::Condition  
  
　　战斗事件「条件」的数据类。  
  
　　父类Object   
  
　　参照元RPG::Troop::Page   
  
　　属性turn\_valid   
  
　　表示条件「回合」是否有效的真伪值。  
  
　　enemy\_valid   
  
　　表示条件「敌人」是否有效的真伪值。  
  
　　actor\_valid   
  
　　表示条件「角色」是否有效的真伪值。  
  
　　switch\_valid   
  
　　表示条件「开关」是否有效的真伪值。  
  
　　turn\_a   
  
　　turn\_b   
  
　　条件「回合」指定的 a、b 的值。输入为 a + bx 的形式。  
  
　　enemy\_index   
  
　　条件「敌人」指定的队伍成员的索引（0..7）。  
  
　　enemy\_hp   
  
　　条件「敌人」指定的 HP 比率（%）。  
  
　　actor\_id   
  
　　条件「角色」指定的角色 ID。  
  
　　actor\_hp   
  
　　条件「角色」指定的 HP 比率（%）。  
  
　　switch\_id   
  
　　条件「开关」指定的开关 ID。  
  
　　定义module RPG  
  
　　class Troop  
  
　　class Page  
  
　　class Condition  
  
　　def initialize  
  
　　@turn\_valid = false  
  
　　@enemy\_valid = false  
  
　　@actor\_valid = false  
  
　　@switch\_valid = false  
  
　　@turn\_a = 0  
  
　　@turn\_b = 0  
  
　　@enemy\_index = 0  
  
　　@enemy\_hp = 50  
  
　　@actor\_id = 1  
  
　　@actor\_hp = 50  
  
　　@switch\_id = 1  
  
　　end  
  
　　attr\_accessor :turn\_valid  
  
　　attr\_accessor :enemy\_valid  
  
　　attr\_accessor :actor\_valid  
  
　　attr\_accessor :switch\_valid  
  
　　attr\_accessor :turn\_a  
  
　　attr\_accessor :turn\_b  
  
　　attr\_accessor :enemy\_index  
  
　　attr\_accessor :enemy\_hp  
  
　　attr\_accessor :actor\_id  
  
　　attr\_accessor :actor\_hp  
  
　　attr\_accessor :switch\_id  
  
　　end  
  
　　end  
  
　　end  
  
　　end

RPG::State  
  
　　状态的数据类。  
  
　　父类Object   
  
　　属性id   
  
　　ID。  
  
　　name   
  
　　名称。  
  
　　animation\_id   
  
　　动画 ID。  
  
　　restriction   
  
　　限制（0：无，1：不能使用魔法，2：普通攻击敌人，3：普通攻击同伴，4：不行动）。  
  
　　nonresistance   
  
　　选项「不能抵抗」的真伪值。  
  
　　zero\_hp   
  
　　选项「当作 HP 为 0 的状态」的真伪值。  
  
　　cant\_get\_exp   
  
　　选项「无法获得 EXP」的真伪值。  
  
　　cant\_evade   
  
　　选项「不能回避攻击」的真伪值。  
  
　　slip\_damage   
  
　　选项「连续伤害」的真伪值。  
  
　　rating   
  
　　额定值（0..10）。  
  
　　hit\_rate   
  
　　命中率 %。  
  
　　maxhp\_rate   
  
　　MaxHP %。  
  
　　maxsp\_rate   
  
　　MaxSP %。  
  
　　str\_rate   
  
　　力量 %。  
  
　　dex\_rate   
  
　　灵巧 %。  
  
　　agi\_rate   
  
　　速度 %。  
  
　　int\_rate   
  
　　魔力 %。  
  
　　atk\_rate   
  
　　攻击力 %。  
  
　　pdef\_rate   
  
　　物理防御 %。  
  
　　mdef\_rate   
  
　　魔法防御 %。  
  
　　eva   
  
　　回避修正。  
  
　　battle\_only   
  
　　是否战斗结束时解除的真伪值。  
  
　　hold\_turn   
  
　　auto\_release\_prob   
  
　　hold\_turn 回合经过后 auto\_release\_prob % 的概率解除。  
  
　　shock\_release\_prob   
  
　　受到物理攻击后 shock\_release\_prob % 的概率解除。  
  
　　guard\_element\_set   
  
　　属性防御。为属性 ID 的数组。  
  
　　plus\_state\_set   
  
　　附加状态。为状态 ID 的数组。  
  
　　minus\_state\_set   
  
　　解除状态。为状态 ID 的数组。  
  
　　定义module RPG  
  
　　class State  
  
　　def initialize  
  
　　@id = 0  
  
　　@name = ""  
  
　　@animation\_id = 0  
  
　　@restriction = 0  
  
　　@nonresistance = false  
  
　　@zero\_hp = false  
  
　　@cant\_get\_exp = false  
  
　　@cant\_evade = false  
  
　　@slip\_damage = false  
  
　　@rating = 5  
  
　　@hit\_rate = 100  
  
　　@maxhp\_rate = 100  
  
　　@maxsp\_rate = 100  
  
　　@str\_rate = 100  
  
　　@dex\_rate = 100  
  
　　@agi\_rate = 100  
  
　　@int\_rate = 100  
  
　　@atk\_rate = 100  
  
　　@pdef\_rate = 100  
  
　　@mdef\_rate = 100  
  
　　@eva = 0  
  
　　@battle\_only = true  
  
　　@hold\_turn = 0  
  
　　@auto\_release\_prob = 0  
  
　　@shock\_release\_prob = 0  
  
　　@guard\_element\_set = []  
  
　　@plus\_state\_set = []  
  
　　@minus\_state\_set = []  
  
　　end  
  
　　attr\_accessor :id  
  
　　attr\_accessor :name  
  
　　attr\_accessor :animation\_id  
  
　　attr\_accessor :restriction  
  
　　attr\_accessor :nonresistance  
  
　　attr\_accessor :zero\_hp  
  
　　attr\_accessor :cant\_get\_exp  
  
　　attr\_accessor :cant\_evade  
  
　　attr\_accessor :slip\_damage  
  
　　attr\_accessor :rating  
  
　　attr\_accessor :hit\_rate  
  
　　attr\_accessor :maxhp\_rate  
  
　　attr\_accessor :maxsp\_rate  
  
　　attr\_accessor :str\_rate  
  
　　attr\_accessor :dex\_rate  
  
　　attr\_accessor :agi\_rate  
  
　　attr\_accessor :int\_rate  
  
　　attr\_accessor :atk\_rate  
  
　　attr\_accessor :pdef\_rate  
  
　　attr\_accessor :mdef\_rate  
  
　　attr\_accessor :eva  
  
　　attr\_accessor :battle\_only  
  
　　attr\_accessor :hold\_turn  
  
　　attr\_accessor :auto\_release\_prob  
  
　　attr\_accessor :shock\_release\_prob  
  
　　attr\_accessor :guard\_element\_set  
  
　　attr\_accessor :plus\_state\_set  
  
　　attr\_accessor :minus\_state\_set  
  
　　end  
  
　　end

RPG::Animation  
  
　　动画的数据类。  
  
　　父类Object   
  
　　属性id   
  
　　ID。  
  
　　name   
  
　　名称。  
  
　　animation\_name   
  
　　动画图像的文件名。  
  
　　animation\_hue   
  
　　动画图像的色相变化值（0..360）。  
  
　　position   
  
　　位置（0：上，1：中，2：下，3：画面）。  
  
　　frame\_max   
  
　　帧数。  
  
　　frames   
  
　　帧的内容。RPG::Animation::Frame 的数组。  
  
　　timings   
  
　　SE 与闪烁的时机。RPG::Animation::Timing 的数组。  
  
　　内部类RPG::Animation::Frame   
  
　　RPG::Animation::Timing   
  
　　定义module RPG  
  
　　class Animation  
  
　　def initialize  
  
　　@id = 0  
  
　　@name = ""  
  
　　@animation\_name = ""  
  
　　@animation\_hue = 0  
  
　　@position = 1  
  
　　@frame\_max = 1  
  
　　@frames = [RPG::Animation::Frame.new]  
  
　　@timings = []  
  
　　end  
  
　　attr\_accessor :id  
  
　　attr\_accessor :name  
  
　　attr\_accessor :animation\_name  
  
　　attr\_accessor :animation\_hue  
  
　　attr\_accessor :position  
  
　　attr\_accessor :frame\_max  
  
　　attr\_accessor :frames  
  
　　attr\_accessor :timings  
  
　　end  
  
　　end

RPG::Animation::Frame  
  
　　动画帧的数据类。  
  
　　父类Object   
  
　　参照元RPG::Animation   
  
　　属性cell\_max   
  
　　单元的数。与帧中存在的最大的单元号码相同。  
  
　　cell\_data   
  
　　包含了单元内容的二维数组（Table）。  
  
　　具体来说应该是 cell\_data[cell\_index, data\_index] 的形式。  
  
　　data\_index 的范围是 0..7，表示单元的各信息（0：式样、1：X 座标，2：Y 座标，3：放大率，4：旋转角度，5：左右反转，6：不透明度，7：合成方式）。式样是 Maker 显示的号码减去 1 的数字。-1 意味着该单元缺如。  
  
　　定义module RPG  
  
　　class Animation  
  
　　class Frame  
  
　　def initialize  
  
　　@cell\_max = 0  
  
　　@cell\_data = Table.new(0, 0)  
  
　　end  
  
　　attr\_accessor :cell\_max  
  
　　attr\_accessor :cell\_data  
  
　　end  
  
　　end  
  
　　end

RPG::Animation::Timing  
  
　　动画「SE 与闪烁的时机」的数据类。  
  
　　父类Object   
  
　　参照元RPG::Animation   
  
　　属性frame   
  
　　帧号码。是 Maker 显示的号码减去 1 的数字。  
  
　　se   
  
　　SE（RPG::AudioFile）。  
  
　　flash\_scope   
  
　　闪烁的范围（0：无，1：对象，2：画面，3：对象消失）。  
  
　　flash\_color   
  
　　闪烁的颜色（Color）。  
  
　　flash\_duration   
  
　　闪烁的持续时间。  
  
　　condition   
  
　　条件（0：无，1：击中，2失败）。  
  
　　定义module RPG  
  
　　class Animation  
  
　　class Timing  
  
　　def initialize  
  
　　@frame = 0  
  
　　@se = RPG::AudioFile.new("", 80)  
  
　　@flash\_scope = 0  
  
　　@flash\_color = Color.new(255,255,255,255)  
  
　　@flash\_duration = 5  
  
　　@condition = 0  
  
　　end  
  
　　attr\_accessor :frame  
  
　　attr\_accessor :se  
  
　　attr\_accessor :flash\_scope  
  
　　attr\_accessor :flash\_color  
  
　　attr\_accessor :flash\_duration  
  
　　attr\_accessor :condition  
  
　　end  
  
　　end  
  
　　end

RPG::Tileset  
  
　　图块的数据类。  
  
　　父类Object   
  
　　属性id   
  
　　ID。  
  
　　name   
  
　　名称。  
  
　　tileset\_name   
  
　　图块图像的文件名。  
  
　　autotile\_names   
  
　　自动地图元件图像的文件名数组（[0]..[6]）。  
  
　　panorama\_name   
  
　　远景图像的文件名。  
  
　　panorama\_hue   
  
　　远景图像的色相变化值（0..360）。  
  
　　fog\_name   
  
　　雾图像的文件名。  
  
　　fog\_hue   
  
　　雾图像的色相变化值（..360）。  
  
　　fog\_opacity   
  
　　雾的不透明度。  
  
　　fog\_blend\_type   
  
　　雾的合成方式。  
  
　　fog\_zoom   
  
　　雾的放大率。  
  
　　fog\_sx   
  
　　雾的 SX（X 方向自动滚动速度）。  
  
　　fog\_sy   
  
　　雾的 SY（Y 方向自动滚动速度）。  
  
　　battleback\_name   
  
　　战斗背景图像的文件名。  
  
　　passages   
  
　　通行表。是包含了通行标记，草木繁茂处标记和柜台标记的一维数组（Table）。  
  
　　取地图元件 ID 作为索引。各位的对应如下所示。  
  
　　0x01 : 下方向通行不能。   
  
　　0x02 : 左方向通行不能。   
  
　　0x04 : 右方向通行不能。   
  
　　0x08 : 上方向通行不能。   
  
　　0x40 : 草木繁茂处标记。   
  
　　0x80 : 柜台标记。   
  
　　priorities   
  
　　优先级表。是包含了优先级数据的一维数组（Table）。  
  
　　取地图元件 ID 作为索引。  
  
　　terrain\_tags   
  
　　地形标志表。是包含了地形标志数据的一维数组（Table）。  
  
　　取地图元件 ID 作为索引。  
  
　　定义module RPG  
  
　　class Tileset  
  
　　def initialize  
  
　　@id = 0  
  
　　@name = ""  
  
　　@tileset\_name = ""  
  
　　@autotile\_names = [""]\*7  
  
　　@panorama\_name = ""  
  
　　@panorama\_hue = 0  
  
　　@fog\_name = ""  
  
　　@fog\_hue = 0  
  
　　@fog\_opacity = 64  
  
　　@fog\_blend\_type = 0  
  
　　@fog\_zoom = 200  
  
　　@fog\_sx = 0  
  
　　@fog\_sy = 0  
  
　　@battleback\_name = ""  
  
　　@passages = Table.new(384)  
  
　　@priorities = Table.new(384)  
  
　　@priorities[0] = 5  
  
　　@terrain\_tags = Table.new(384)  
  
　　end  
  
　　attr\_accessor :id  
  
　　attr\_accessor :name  
  
　　attr\_accessor :tileset\_name  
  
　　attr\_accessor :autotile\_names  
  
　　attr\_accessor :panorama\_name  
  
　　attr\_accessor :panorama\_hue  
  
　　attr\_accessor :fog\_name  
  
　　attr\_accessor :fog\_hue  
  
　　attr\_accessor :fog\_opacity  
  
　　attr\_accessor :fog\_blend\_type  
  
　　attr\_accessor :fog\_zoom  
  
　　attr\_accessor :fog\_sx  
  
　　attr\_accessor :fog\_sy  
  
　　attr\_accessor :battleback\_name  
  
　　attr\_accessor :passages  
  
　　attr\_accessor :priorities  
  
　　attr\_accessor :terrain\_tags  
  
　　end  
  
　　end

RPG::CommonEvent  
  
　　公共事件的数据类。  
  
　　父类Object   
  
　　属性id   
  
　　ID。  
  
　　name   
  
　　名称。  
  
　　trigger   
  
　　触发（0：无，1：自动执行，2：并行处理）。  
  
　　switch\_id   
  
　　条件开关的 ID。  
  
　　list   
  
　　执行内容。RPG::EventCommand 的数组。  
  
　　定义module RPG  
  
　　class CommonEvent  
  
　　def initialize  
  
　　@id = 0  
  
　　@name = ""  
  
　　@trigger = 0  
  
　　@switch\_id = 1  
  
　　@list = [RPG::EventCommand.new]  
  
　　end  
  
　　attr\_accessor :id  
  
　　attr\_accessor :name  
  
　　attr\_accessor :trigger  
  
　　attr\_accessor :switch\_id  
  
　　attr\_accessor :list  
  
　　end  
  
　　end

RPG::System  
  
　　系统的数据类。  
  
　　父类Object   
  
　　属性magic\_number   
  
　　更新检查用的幻数。每次 Maker 保存数据都会写入不同的值。  
  
　　party\_members   
  
　　初期同伴。是角色 ID 的数组。  
  
　　elements   
  
　　属性名称目录。是以属性 ID 为索引的字符串数组，其 0 号单元为 nil。  
  
　　switches   
  
　　开关名称目录。是以开关 ID 为索引的字符串数组，其 0 号单元为 nil。  
  
　　variables   
  
　　变量名称目录。是以变量 ID 为索引的字符串数组，其 0 号单元为 nil。  
  
　　windowskin\_name   
  
　　窗口皮肤图像的文件名。  
  
　　title\_name   
  
　　标题图像的文件名。  
  
　　gameover\_name   
  
　　游戏结束图像的文件名。  
  
　　battle\_transition   
  
　　战斗切换时显示的渐变图像的文件名。  
  
　　title\_bgm   
  
　　标题 BGM（RPG::AudioFile）。  
  
　　battle\_bgm   
  
　　战斗 BGM（RPG::AudioFile）。  
  
　　battle\_end\_me   
  
　　战斗结束 ME（RPG::AudioFile）。  
  
　　gameover\_me   
  
　　游戏结束 ME（RPG::AudioFile）。  
  
　　cursor\_se   
  
　　光标 SE（RPG::AudioFile）。  
  
　　decision\_se   
  
　　确定 SE（RPG::AudioFile）。  
  
　　cancel\_se   
  
　　取消 SE（RPG::AudioFile）。  
  
　　buzzer\_se   
  
　　警告 SE（RPG::AudioFile）。  
  
　　equip\_se   
  
　　装备 SE（RPG::AudioFile）。  
  
　　shop\_se   
  
　　商店 SE（RPG::AudioFile）。  
  
　　save\_se   
  
　　存档 SE（RPG::AudioFile）。  
  
　　load\_se   
  
　　读档 SE（RPG::AudioFile）。  
  
　　battle\_start\_se   
  
　　战斗开始 SE（RPG::AudioFile）。  
  
　　escape\_se   
  
　　逃跑 SE（RPG::AudioFile）。  
  
　　actor\_collapse\_se   
  
　　角色受伤 SE（RPG::AudioFile）。  
  
　　enemy\_collapse\_se   
  
　　敌人受伤 SE（RPG::AudioFile）。  
  
　　words   
  
　　用语（RPG::System::Words）。  
  
　　start\_map\_id   
  
　　主角初期位置的地图 ID。  
  
　　start\_x   
  
　　主角初期位置的地图 X 座标。  
  
　　start\_y   
  
　　主角初期位置的地图 Y 座标。  
  
　　test\_battlers   
  
　　战斗测试的同伴设定。RPG::System::TestBattler 的数组。  
  
　　test\_troop\_id   
  
　　战斗测试的队伍 ID。  
  
　　battleback\_name   
  
　　战斗测试和 Maker 内部使用的战斗背景图像的文件名。  
  
　　battler\_name   
  
　　Maker 内部使用的战斗者图像的文件名。  
  
　　battler\_hue   
  
　　Maker 内部使用的战斗者图像的色相变化值（0..360）。  
  
　　edit\_map\_id   
  
　　Maker 内部使用的现在编辑的地图 ID。  
  
　　内部类RPG::System::Words   
  
　　RPG::System::TestBattler   
  
　　定义module RPG  
  
　　class System  
  
　　def initialize  
  
　　@magic\_number = 0  
  
　　@party\_members = [1]  
  
　　@elements = [nil, ""]  
  
　　@switches = [nil, ""]  
  
　　@variables = [nil, ""]  
  
　　@windowskin\_name = ""  
  
　　@title\_name = ""  
  
　　@gameover\_name = ""  
  
　　@battle\_transition = ""  
  
　　@title\_bgm = RPG::AudioFile.new  
  
　　@battle\_bgm = RPG::AudioFile.new  
  
　　@battle\_end\_me = RPG::AudioFile.new  
  
　　@gameover\_me = RPG::AudioFile.new  
  
　　@cursor\_se = RPG::AudioFile.new("", 80)  
  
　　@decision\_se = RPG::AudioFile.new("", 80)  
  
　　@cancel\_se = RPG::AudioFile.new("", 80)  
  
　　@buzzer\_se = RPG::AudioFile.new("", 80)  
  
　　@equip\_se = RPG::AudioFile.new("", 80)  
  
　　@shop\_se = RPG::AudioFile.new("", 80)  
  
　　@save\_se = RPG::AudioFile.new("", 80)  
  
　　@load\_se = RPG::AudioFile.new("", 80)  
  
　　@battle\_start\_se = RPG::AudioFile.new("", 80)  
  
　　@escape\_se = RPG::AudioFile.new("", 80)  
  
　　@actor\_collapse\_se = RPG::AudioFile.new("", 80)  
  
　　@enemy\_collapse\_se = RPG::AudioFile.new("", 80)  
  
　　@words = RPG::System::Words.new  
  
　　@test\_battlers = []  
  
　　@test\_troop\_id = 1  
  
　　@start\_map\_id = 1  
  
　　@start\_x = 0  
  
　　@start\_y = 0  
  
　　@battleback\_name = ""  
  
　　@battler\_name = ""  
  
　　@battler\_hue = 0  
  
　　@edit\_map\_id = 1  
  
　　end  
  
　　attr\_accessor :magic\_number  
  
　　attr\_accessor :party\_members  
  
　　attr\_accessor :elements  
  
　　attr\_accessor :switches  
  
　　attr\_accessor :variables  
  
　　attr\_accessor :windowskin\_name  
  
　　attr\_accessor :title\_name  
  
　　attr\_accessor :gameover\_name  
  
　　attr\_accessor :battle\_transition  
  
　　attr\_accessor :title\_bgm  
  
　　attr\_accessor :battle\_bgm  
  
　　attr\_accessor :battle\_end\_me  
  
　　attr\_accessor :gameover\_me  
  
　　attr\_accessor :cursor\_se  
  
　　attr\_accessor :decision\_se  
  
　　attr\_accessor :cancel\_se  
  
　　attr\_accessor :buzzer\_se  
  
　　attr\_accessor :equip\_se  
  
　　attr\_accessor :shop\_se  
  
　　attr\_accessor :save\_se  
  
　　attr\_accessor :load\_se  
  
　　attr\_accessor :battle\_start\_se  
  
　　attr\_accessor :escape\_se  
  
　　attr\_accessor :actor\_collapse\_se  
  
　　attr\_accessor :enemy\_collapse\_se  
  
　　attr\_accessor :words  
  
　　attr\_accessor :test\_battlers  
  
　　attr\_accessor :test\_troop\_id  
  
　　attr\_accessor :start\_map\_id  
  
　　attr\_accessor :start\_x  
  
　　attr\_accessor :start\_y  
  
　　attr\_accessor :battleback\_name  
  
　　attr\_accessor :battler\_name  
  
　　attr\_accessor :battler\_hue  
  
　　attr\_accessor :edit\_map\_id  
  
　　end  
  
　　end

RPG::System::Words  
  
　　用语的数据类。  
  
　　父类Object   
  
　　参照元RPG::System   
  
　　属性gold   
  
　　G（货币单位）。  
  
　　hp   
  
　　HP。  
  
　　sp   
  
　　SP。  
  
　　str   
  
　　力量。  
  
　　dex   
  
　　灵巧。  
  
　　agi   
  
　　速度。  
  
　　int   
  
　　魔力。  
  
　　atk   
  
　　攻击力。  
  
　　pdef   
  
　　物理防御。  
  
　　mdef   
  
　　魔法防御。  
  
　　weapon   
  
　　武器。  
  
　　armor1   
  
　　盾。  
  
　　armor2   
  
　　头。  
  
　　armor3   
  
　　身体。  
  
　　armor4   
  
　　装饰品。  
  
　　attack   
  
　　攻击。  
  
　　skill   
  
　　特技。  
  
　　guard   
  
　　防御。  
  
　　item   
  
　　物品。  
  
　　equip   
  
　　装备。  
  
　　定义module RPG  
  
　　class System  
  
　　class Words  
  
　　def initialize  
  
　　@gold = ""  
  
　　@hp = ""  
  
　　@sp = ""  
  
　　@str = ""  
  
　　@dex = ""  
  
　　@agi = ""  
  
　　@int = ""  
  
　　@atk = ""  
  
　　@pdef = ""  
  
　　@mdef = ""  
  
　　@weapon = ""  
  
　　@armor1 = ""  
  
　　@armor2 = ""  
  
　　@armor3 = ""  
  
　　@armor4 = ""  
  
　　@attack = ""  
  
　　@skill = ""  
  
　　@guard = ""  
  
　　@item = ""  
  
　　@equip = ""  
  
　　end  
  
　　attr\_accessor :gold  
  
　　attr\_accessor :hp  
  
　　attr\_accessor :sp  
  
　　attr\_accessor :str  
  
　　attr\_accessor :dex  
  
　　attr\_accessor :agi  
  
　　attr\_accessor :int  
  
　　attr\_accessor :atk  
  
　　attr\_accessor :pdef  
  
　　attr\_accessor :mdef  
  
　　attr\_accessor :weapon  
  
　　attr\_accessor :armor1  
  
　　attr\_accessor :armor2  
  
　　attr\_accessor :armor3  
  
　　attr\_accessor :armor4  
  
　　attr\_accessor :attack  
  
　　attr\_accessor :skill  
  
　　attr\_accessor :guard  
  
　　attr\_accessor :item  
  
　　attr\_accessor :equip  
  
　　end  
  
　　end  
  
　　end

RPG::System::TestBattler  
  
　　战斗测试使用的战斗者的数据类。  
  
　　父类Object   
  
　　参照元RPG::System   
  
　　属性actor\_id   
  
　　战斗角色 ID。  
  
　　level   
  
　　等级。  
  
　　weapon\_id   
  
　　武器 ID。  
  
　　armor1\_id   
  
　　盾 ID。  
  
　　armor2\_id   
  
　　头部防具 ID。  
  
　　armor3\_id   
  
　　身体防具 ID。  
  
　　armor4\_id   
  
　　装饰品 ID。  
  
　　定义module RPG  
  
　　class System  
  
　　class TestBattler  
  
　　def initialize  
  
　　@actor\_id = 1  
  
　　@level = 1  
  
　　@weapon\_id = 0  
  
　　@armor1\_id = 0  
  
　　@armor2\_id = 0  
  
　　@armor3\_id = 0  
  
　　@armor4\_id = 0  
  
　　end  
  
　　attr\_accessor :actor\_id  
  
　　attr\_accessor :level  
  
　　attr\_accessor :weapon\_id  
  
　　attr\_accessor :armor1\_id  
  
　　attr\_accessor :armor2\_id  
  
　　attr\_accessor :armor3\_id  
  
　　attr\_accessor :armor4\_id  
  
　　end  
  
　　end  
  
　　end

RPG::AudioFile  
  
　　声音文件的数据类。兼容全部类型（BGM、BGS、ME、SE）。  
  
　　父类Object   
  
　　参照元RPG::Map   
  
　　RPG::Skill   
  
　　RPG::Item   
  
　　RPG::Animation::Timing   
  
　　RPG::System   
  
　　属性name   
  
　　文件名。  
  
　　volume   
  
　　音量（0..100）。BGM、ME 的标准值为 100，BGS、SE 的标准值为 80。  
  
　　pitch   
  
　　节拍（50..150）。标准值为 100。  
  
　　定义module RPG  
  
　　class AudioFile  
  
　　def initialize(name = "", volume = 100, pitch = 100)  
  
　　@name = name  
  
　　@volume = volume  
  
　　@pitch = pitch  
  
　　end  
  
　　attr\_accessor :name  
  
　　attr\_accessor :volume  
  
　　attr\_accessor :pitch  
  
　　end  
  
　　end