

Introduction

Namespace

Classes

[AddTypeMenuAttribute](#)

An attribute that overrides the name of the type displayed in the SubclassSelector popup.

[AddressableFighterDefinitionContainer](#)

[AddressablesFighterDefinition](#)

[AddressablesGamemodeDefinition](#)

[AddressablesGamemodeDefinitionContainer](#)

[AddressablesLoadedModDefinition](#)

[AddressablesMapDefinition](#)

[AddressablesMapDefinitionContainer](#)

[AddressablesModInfoAsset](#)

[AddressablesModLoader](#)

[AdvancedTypeModal](#)

[AdvancedTypePopup](#)

[AdvancedTypePopupItem](#)

[AnimancerVisualEffect](#)

[AnimationAssetBaker](#)

[AnimationCurveExtensions](#)

[AvailableModDefinition](#)

[BF_AddSnow](#)

[BF_FPS](#)

[BF_FxMouse](#)

[BF_InputSystemSwitcher](#)

[BF_InteractiveEffects](#)

[BF_InteractiveEffectsAdditional](#)

[BF_LightSwitch](#)

[BF_PlayerMovement](#)

[BF_PlayerReset](#)

[BF_PlayerSnow](#)

[BF_Rotator](#)

[BF_SnowAssetManager](#)

[BF_SnowSubShowcase](#)

[BF_SnowTerrain](#)

[BF_SquareBanding](#)

[BaseContentDefinitionContainer<T>](#)

[BaseFighterDefinitionContainer](#)

[BaseGamemodeDefinition](#)

[BaseGamemodeDefinitionContainer](#)

[BaseHudElementDefinition](#)

[BaseHudElementDefinitionContainer](#)

[BaseMapDefinitionContainer](#)

[BaseModInfoAsset](#)

[BaseModItemAsset](#)

[BaseModLoader](#)

[ControllerGlyphDatabase](#)

[ControllerGlyphs](#)

[ControlsMainScreen](#)

[ControlsProfileMappingScreen](#)

[ControlsScreen](#)

[DevicePickerUtility](#)

[DualsenseEdgeGamepadHID](#)

[EQSTester](#)

[EntityInputDebugger](#)

[EntityPhysicsDebugger](#)

[EntityPrototypeBaker](#)

[EntitySoundManager](#)

[EntityStateDebugger](#)

[EntityViewTrackECB](#)

[EntityVisibilityUpdater](#)

[ExButton](#)

[FPConverter](#)

[FighterContentHelper](#)

[FighterPassiveAuraGainSystem](#)

[FighterShakeManager](#)

[FighterVFXManager](#)

[FighterViewHandle](#)

[FileCreationHelpers](#)

[GamemodeContentHelper](#)

[GeneralHelpers](#)

[GlobalFighterEventManager](#)

[GlobalSoundManager](#)

[GlobalVFXManager](#)

[GlyphEntry](#)

[GroupVisualEffect](#)

[HNSFHelper](#)

[HudElementContentHelper](#)

[IContentDefinition](#)

[IFighterDefinition](#)

[IMapDefinition](#)

[InputPlayerManager](#)

[InputRumbleManager](#)

[JumpCalcWindow](#)

[LoadedModDefinition](#)

[LocalLoadedModDefinition](#)

[LocalModLoader](#)

[MLPForceSaveProbes](#)

[MLPSettings](#)

[MapContentHelper](#)

[MapViewManager](#)

[MenuAndHandlerBase](#)

[MenuHandlerBase](#)

[ModAssetReference](#)

[ModContentManager](#)

[ModManager](#)

[ModProfile](#)

[ModifyHitstopSystem](#)

[NewCameraInputController](#)

[NewCameraInputController.InputReader](#)

[OptionsGameplayScreen](#)

[OptionsMainScreen](#)

[OptionsModdingScreen](#)

[OptionsScreen](#)

[OptionsSidebarItem](#)

[ParticleSystemVisualEffect](#)

[PhysicsExtensions](#)

[PlayerCamPositioner](#)

[PopUpAssetInspector](#)

[ProfilesManager](#)

[QuantumAssetDBHelper](#)

[RectTransformExtensions](#)

[RectTransformPresetApplyUtils](#)

Author: CG-Tespy

[SongContentHelper](#)

[SplitScreenManager](#)

[SplitScreenManager.RectDefinition](#)

[StateActionLabel](#)

[StateConverter](#)

[StateTimelineEditorView](#)

[StateTimelineFramebar](#)

[SubassetConverter](#)

[TextColorBounce](#)

[UIOutline](#)

[UModFighterDefinition](#)

[UModLoadedModDefinition](#)

[UModMapDefinition](#)

[UModModInfoAsset](#)

[UModModInfoAssetInspector](#)

[UModModLoader](#)

[VFXGraphVisualEffect](#)

[VisualEffectBase](#)

[WindowsServerConsole](#)

Structs

[FighterPassiveAuraGainSystem.Filter](#)

[GamemodeTeamConfig](#)

[ModAssetSoftReference](#)

[ModifyHitstopSystem.Filter](#)

[ProfileDefinition](#)

[ProfileDefinition.CameraVariables](#)

Interfaces

[IControllerChangedCallback](#)

[IExternalOptionCallback](#)

[INavigationStyleChanged](#)

Enums

[ControlsScreen.MenuTypes](#)

[HitboxResolveResult](#)

[InputPlayerManager.NavigationType](#)

[ModLoaderType](#)

[ModOnlineRequirement](#)

[OptionsMainScreen.OptionsTabs](#)

[OptionsScreen.OptionsScreenMenus](#)

[VisualEffectBase.VisualEffectPlayStatus](#)

Delegates

[DevicePickerUtility.DelegatePickerEvent](#)

[InputPlayerManager.DelegateDeviceChanged](#)

[InputPlayerManager.DelegateNavigationStyleChange](#)

[InputPlayerManager.DelegateWhenControlSchemeChanged](#)

[ProfilesManager.ProfileAction](#)

[ProfilesManager.ProfileChangeAction](#)

[StateActionLabel.OnChange](#)