Window\_Base – суперкласс всех окон в игре;

Window\_Selectable – Класс окна с функциями перемещения курсора и прокрутки;

Window\_Command – Оконный суперкласс для выбора команд;

Window\_HorzCommand – Окно команд для горизонтального формата выбора;

Window\_ItemCategory – Окно выбора категории предметов на экранах предметов и магазинов;

Window\_EquipCommand – Окно выбора команды на экране экипировки;

Window\_ShopCommand – Окно выбора покупки / продажи на экране магазина.

Window\_MenuCommand – Окно выбора команды на экране меню;

Window\_SkillType – Окно выбора типа умения на экране умений;

Window\_Options – Окно для изменения различных настроек на экране опций;

Window\_MenuStatus – Окно для отображения статуса члена партии на экране меню.

Window\_MenuActor – Окно выбора целевого персонажа на экранах предметов и навыков.

Window\_NameEdit – Окно редактирования имени персонажа на экране ввода имени.

Window\_Message – Окно для отображения текстовых сообщений.

Window\_ScrollText – Окно для отображения бегущего текста. Рамка не отображается, но для удобства обрабатывается как окно.

Window\_MapName – Окно для отображения названия карты на экране карты.

Window\_Help – Окно для отображения описания выбранного элемента.

Window\_Gold – Окно отображения партийного золота.

Window\_SkillStatus – Окно для отображения статуса навыка пользователя на экране навыка.

ScreenConfig –

CustomScreenConfig –

Window\_ItemList – Окно выбора предмета на экране предметов.

Window\_BattleItem – Окно выбора предмета для использования на экране боя.

Window\_EquipItem – Окно выбора предмета экипировки на экране экипировки.

Window\_ShopSell – Окно выбора товара для продажи на экране магазина.

Window\_EventItem – Окно, используемое для команды события [Выбрать элемент].

Window\_SkillList – Окно выбора навыка на экране навыков.

Window\_BattleSkill – Окно выбора умения для использования на экране боя.

Window\_EquipSlot – Окно выбора слота экипировки на экране экипировки.

Window\_Status – Окно для отображения полного статуса на экране статуса.

Window\_SavefileList – Окно выбора файла сохранения на экранах сохранения и загрузки.

Window\_ShopBuy – Окно выбора товара для покупки на экране магазина.

Window\_ShopNumber – Окно для ввода количества товаров для покупки или продажи на экране магазина.

Window\_NameInput – Окно выбора текстовых символов на экране ввода имени.

Window\_NumberInput – Окно, используемое для команды события [Ввести номер].

Window\_BattleLog – Окно отображения хода боя. Рамка не отображается, но для удобства обрабатывается как окно.

Window\_BattleEnemy – Окно выбора целевого врага на экране боя.

Window\_BattleStatus – Окно отображения статуса сопартийцев на экране боя.

Window\_BattleActor – Окно выбора целевого персонажа на экране боя.

Window\_ChoiceList – Окно, используемое для команды события [Показать варианты выбора].

Window\_PartyCommand – Окно выбора сражения или побега на экране битвы.

Window\_ActorCommand – Окно выбора действия персонажа на экране боя.

Sprite – Основной объект, отображаемый на игровом экране.

Sprite\_Button – Спрайт для отображения кнопки.

Sprite\_Base – Класс спрайта с функцией отображения анимации.

Sprite\_Character – Спрайт для отображения персонажа.

Sprite\_StateOverlay – Спрайт для отображения наложенного изображения для состояния.

Sprite\_Weapon – Спрайт для отображения изображения оружия для атаки.

Sprite\_Balloon – Спрайт для отображения значка воздушного шара.

Sprite\_Battler – Суперкласс Sprite\_Actor и Sprite\_Enemy.

Sprite\_Actor – Спрайт для отображения персонажа.

Sprite\_Enemy – Спрайт для отображения противника.

Sprite\_Animation – Спрайт для отображения анимаций.

Sprite\_Damage – Спрайт для отображения всплывающего урона.

Sprite\_StateIcon – Спрайт для отображения значков состояний.

Sprite\_Picture – Спрайт для отображения картинки.

Sprite\_Timer – Спрайт для отображения таймера.

Sprite\_Destination – Спрайт для отображения места назначения сенсорного ввода.

Spriteset\_Base – Суперкласс Spriteset\_Map и Spriteset\_Battle.

Spriteset\_Map – Набор спрайтов на экране карты.

Spriteset\_Battle – Набор спрайтов на экране боя.

Scene\_Base **–** Суперкласс всех сцен в игре.

Scene\_Boot – Класс сцены для инициализации всей игры.

Scene\_Title – Класс сцены титульного экрана.

Scene\_Map – Класс сцены экрана карты.

Scene\_MenuBase – Суперкласс всех сцен типа меню.

Scene\_Menu – Класс сцены экрана меню.

Scene\_ItemBase – Суперкласс Scene\_Item и Scene\_Skill.

Scene\_Item – Класс сцены экрана предметов.

Scene\_Skill – Класс сцены экрана навыков.

Scene\_Name – Класс сцены экрана ввода имени.

Scene\_GameEnd – Класс сцены конечной заставки игры.

Scene\_Shop – Класс сцены экрана магазина.

Scene\_Options – Класс сцены экрана параметров.

Scene\_Status – Класс сцены экрана состояния.

Scene\_Equip – Класс сцены экрана экипировки.

Scene\_Debug – Класс сцены экрана отладки.

Scene\_File – Суперкласс Scene\_Save и Scene\_Load.

Scene\_Save – Класс сцены экрана сохранения.

Scene\_Load – Класс сцены загрузочного экрана.

Scene\_Battle – Класс сцены боевого экрана.

Scene\_Gameover – Класс сцены экрана завершения игры.